

GAME POWER

45

Dicembre 1995 - Lire 6.000

LOADED!
UNO SPARATUTTO CHE
DÀ LA CARICA!

VIRTUA RACING
UN GRADITO RITORNO
PER SATURN

VIRTUA FIGHTER 2
PRIMA DI NATALE?

VECTORMAN
IL MEGADRIVE
ALLA RISCOSSA

UNDICESIMO INSERTO

GAME
help

KING OF
FIGHTERS 95

11



EARTHWORM JIM 2
UN VERME
SOTTO L'ALBERO

F1 LIVE INFORMATION • METAL JACKET • SECRET OF EVERMORE • HERMIE HOPPERHEAD •
EXOSQUAD • LAYER SECTION • MECH WARRIOR • STRAHL • KING OF BOXING • COOL SPOT 2 •
V TENNIS • WOLFENSTEIN 3D • TWINBEE DELUXE • SIM CITY 2000 • VIRTUAL OPEN TENNIS • NHL 96
• BLADE FORCE • TOTAL ECLIPSE TURBO •

THE TOP GAMES



SOFTWARE & GAMES

COMPUTER



SEGA MEGA DRIVE

ADAMS FAMILY 3 (VALUES)	149.000	(E)	ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL '95	89.000	(U)
ALADDIN	99.000	(E)	EXO SQUAD	119.000	(U)
ALIEN 3	59.000	(E)	FATAL FURY 2	69.000	(U)
ALIEN SOLDIER	119.000	(E)	FEVER PITCH	109.000	(E)
ANIMANIACS	95.000	(E)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
ART OF FIGHTING	89.000	(E)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	119.000	(E)
ASTRIX THE POWER OF THE GODS	119.000	(E)	FLINK	89.000	(E)
ATP TENNIS	129.000	(E)	FLINSTONES THE MOVIE	89.000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	119.000	(E)	FOREMAN FOR REAL	129.000	(E)
BATMAN & ROBIN	119.000	(E)	FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT	109.000	(E)
BATMAN FOREVER	109.000	(E)	FRANKENSTEIN	69.000	(U)
BATMAN IL RITORNO	69.000	(E)	GOLDEN AGE THE DUEL	59.000	(E)
BATTLETOADS	69.000	(U)	GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89.000	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(U)	GRAND SLAM TENNIS	49.000	(E)
BEAVIS & BUTT HEAD	49.000	(U)	GREAT CIRCUS MYSTERY (TOPOL MINNIE)	59.000	(U)
BERENSTEIN BEARS	49.000	(U)	HARDBALL 94	49.000	(E)
BLADES OF VENGEANCE	49.000	(E)	HARDBALL 95	49.000	(E)
BLOODSHOT	69.000	(E)	HURRICANES	49.000	(E)
BOOGERMAN	49.000	(E)	I PUFFI	49.000	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000	(U)	INTERNATIONAL RUGBY	49.000	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.000	(E)	ISHIDO	39.000	(E)
BUBBA'N STIX	109.000	(E)	IZZY'S QUEST	119.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	49.000	(U)	J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79.000	(U)
BUBSY 2	49.000	(E)	JELLY BOY	109.000	(E)
CANNON FODDER	89.000	(E)	JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89.000	(E)
CAPTAIN AMERICA	59.000	(E)	JOHN MADDEN 95	119.000	(E)
CASTLEANIA - THE NEW GENERATION	49.000	(E)	JOHN MADDEN 96	129.000	(E)
CHAOS ENGINE	79.000	(E)	JUDGE DREDD	129.000	(E)
CHUCK ROLL II	59.000	(E)	JUNGLE STRIKE	89.000	(E)
CLAY FIGHTER	119.000	(E)	JURASSIC PARK 2	89.000	(E)
COACH COLLEGE BASKETBALL	129.000	(E)	JUSTICE LEAGUE	89.000	(E)
COACH COLLEGE COLLECTION FOOTBALL	129.000	(E)	KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
COMIX ZONE	59.000	(E)	KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.000	(E)
COOL SPOT	49.000	(E)	KING OF THE MONSTER 2	49.000	(U)
CORPORATION	49.000	(E)	LAST BATTLE	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)	LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT.	99.000	(E)
CRUE BALL	45.000	(E)	LETHAL ENFORCERS 2	109.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)	LIGHT CRUSADER	135.000	(E)
CRYSTAL PONY TALE	49.000	(E)	LOTUS 2	59.000	(E)
DAFFY DUCK	119.000	(E)	MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.000	(E)
DEMOLITION MAN	109.000	(E)	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
DESERT DEMOLITION	109.000	(E)	MARSUPLAMI	119.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.000	(E)	MEGA BOMBERMAN	79.000	(E)
DOUBLE DRAGON III	79.000	(U)	MEGA MAN X-CAPCOM	129.000	(E)
DRAGON	59.000	(E)	MEGA SWIV	79.000	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.000	(E)	MEGA TURRICAN	49.000	(E)
DUNE EVANIA	119.000	(E)	MEGAGAMES 1	49.000	(E)
DYNAMITE HEDDY	99.000	(E)	MEGAGAMES 2	49.000	(E)
EARTH WORM JIM	119.000	(E)	MEGAGAMES 3	49.000	(E)
EARTH WORM JIM 2	119.000	(E)	MICKEY MANIA	59.000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	129.000	(E)	MICROMACHINES 1995	109.000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT '95	119.000	(U)	MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.000	(E)

MIGHTY MAX	109.000	(E)	SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	79.000	(E)	SPEEDBALL 2	59.000	(E)
MORTAL KOMBAT 3	119.000	(E)	SPEEDY GONZALES	119.000	(E)
MR NUTZ	59.000	(E)	SPIDERMAN 2 - X-MEN	69.000	(E)
MRS PACMAN	69.000	(E)	SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV	59.000	(E)
NBA ACTION '95	129.000	(E)	SPORTS COMPILATION	119.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.000	(E)	STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)
NBA LIVE 95	79.000	(E)	STARGATE	49.000	(E)
NBA LIVE 96	129.000	(E)	STREET OF RAGE 3	119.000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	139.000	(U)	STREET RACER	109.000	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY	49.000	(E)	STRIKER	129.000	(E)
NHL HOCKEY 96	119.000	(E)	SUB TERRANIA	59.000	(E)
OTTIFANT	49.000	(E)	SUPER FANTASY ZONE	39.000	(E)
PAC MAN 2	109.000	(U)	SUPER KICK OFF	49.000	(E)
PAGEMASTER	119.000	(E)	SUPER MONACO GP II	69.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)	SUPER SKIDMARKS	119.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.000	(E)	SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(E)
PELE SOCCER	99.000	(E)	SYNDICATE	89.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	99.000	(E)	TALE SPIN	49.000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.000	(E)	TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79.000	(E)
PGA TOUR GOLF 96	129.000	(E)	TECMO SUPER BOWL III	139.000	(U)
PHANTASY STAR IV	165.000	(U)	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	49.000	(E)
PHANTOM 2040	129.000	(U)	TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.000	(E)
PITFALL	79.000	(E)	THE INCREDIBLE HULK	49.000	(E)
POWER RANGERS	99.000	(E)	THE PUNISHER	119.000	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	119.000	(U)	THE STORY OF THOR	149.000	(E)
POWERDRIVE	69.000	(E)	THE TICK	49.000	(U)
PRIMAL RAGE	129.000	(E)	THEME PARK	119.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	69.000	(E)	TINY TOONS	79.000	(E)
PROTECTOR	115.000	(E)	TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	99.000	(E)
PSYCHO PINBALL	89.000	(E)	TOE JAM & ERLAD II	109.000	(E)
PUGGSY	49.000	(E)	TONY LA RUSSA BASEBALL	109.000	(U)
PUTTY SQUAD	129.000	(E)	TOTAL FOOTBALL	125.000	(E)
RADICAL REX	49.000	(E)	TOUGHMAN BOXING CONTEST	59.000	(E)
RANGER X	79.000	(E)	TRUE LIES	69.000	(E)
RED ZONE	119.000	(E)	TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	89.000	(E)	TWO CRUDES DUDES	49.000	(E)
RISTAR	99.000	(E)	URBAN STRIKE	79.000	(E)
ROAD RASH 3	79.000	(E)	VIEW POINT	99.000	(U)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000	(E)	VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	149.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	59.000	(E)	VIRTUAL PINBALL	59.000	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49.000	(E)	WARLOCK	69.000	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	69.000	(E)	WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109.000	(E)
SAMURAI SHODOWN	125.000	(E)	WINTER OLYMPICS 94	49.000	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	69.000	(E)	WINTER SUMMER CHALLENGE	49.000	(E)
SCOOBY-DOO	119.000	(U)	WIZ N'LIZ	49.000	(E)
SEA QUEST DSV	69.000	(E)	WOLFCHILD	75.000	(U)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.000	(E)	WORLD CUP USA 94	59.000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	49.000	(E)	WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.000	(E)
SHAQ-FU	69.000	(E)	WORLD SERIES BASEBALL	129.000	(U)
SHINING FORCE II	125.000	(E)	WORMS	119.000	(E)
SHINOBI III	89.000	(E)	WWF RAW	119.000	(E)
SILVESTER & TWEETY	129.000	(E)	X-MAN 2 - CLONE WARS	109.000	(E)
SKELETON KREW	99.000	(E)	YOGI BEAR	79.000	(E)
SKITCHIN	39.000	(E)	YOUNG INDIANA JONES	99.000	(U)
SOLEIL (RAGNACENTY)	119.000	(E)	ZERO TOLLERANCE	129.000	(E)
SONIC 2	45.000	(E)	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49.000	(E)
SONIC 4	109.000	(E)			
SONIC SPINBALL	69.000	(E)			
SPACE HARRIER	49.000	(E)			

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

SEGA Game Gear

AERIAL ASSAULT	45.000	(E)	DRAGON	59.000	(E)
AX BATTLER	39.000	(E)	EARTH WORM JIM	79.000	(E)
BATMAN & ROBIN	79.000	(E)	EVANDEER HOLYFIELD	39.000	(E)
BATMAN FOREVER	79.000	(E)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	79.000	(E)
CHAKAN	39.000	(E)	FRED COUPLES	69.000	(E)
CHAMPIONSHIP HOCKEY	99.000	(E)	JUDGE DREDD	89.000	(E)

JUNGLE STRIKE	79.000	(E)	RISTAR	79.000	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	89.000	(E)	SAMURAI SHODOWN	79.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	49.000	(E)	SONIC DRIFT 2	85.000	(E)
MICKEY MOUSE 3	79.000	(E)	SONIC Labyrinth	69.000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.000	(E)	STAR TREK - BEYOND THE NEXUS	79.000	(E)
MLBPA BASEBALL	89.000	(E)	STAR TREK - NEXT GENERATION	79.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	79.000	(E)	STARGATE	69.000	(E)
MORTAL KOMBAT 3	79.000	(E)	STRIKER	69.000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	99.000	(E)	TAIL'S ADVENTURES	79.000	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY	79.000	(E)	TARZAN - LORD OF THE JUNGLE	79.000	(E)
PHANTOM 2040	79.000	(E)	WORLD SERIES BASEBALL 95	89.000	(E)
POWER RANGERS	79.000	(E)	WWF RAW	49.000	(E)
POWER STRIKE 2	39.000	(E)	X-MAN 2 - CLONE WARS	79.000	(E)
PRIMAL RAGE	79.000	(E)	ZOOP	79.000	(E)



**Un NATALE ricco di regali,
alla QUEEN COMPUTER !**
Per ogni acquisto riceverai
uno di questi splendidi regali,
la rivista QUEEN MAGAZINE
e la tua personale FIDELITY CARD
con la quale risparmiare il 10%
sugli acquisti successivi ...
**Buon NATALE
a tutti gli amici del CLUB !**

**TUTTI I MIGLIORI GIOCHI
DISPONIBILI A MAGAZZINO**

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

**VASTO ASSORTIMENTO di titoli
anche per GameGear-32X-Saturn
GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION
telefona subito (011) 3090202 (r.a.)**

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

E' NATA QUEEN On Line

IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET

SCOPRICI AL SITO

HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO!



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

ADDAMS FAMILY	109.000	(E)	FIGHTER'S HISTORY	149.000	(U)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	99.000	(E)	FINAL FANTASY 3	159.000	(U)
ANIMANIACS	119.000	(E)	FIREMAN	129.000	(U)
BASS MASTER CLASSIC	139.000	(U)	FLASHBACK	59.000	(E)
BATMAN & ROBIN	129.000	(E)	FLINSTONES THE MOVIE	39.000	(E)
BATMAN FOREVER	99.000	(E)	FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	139.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	99.000	(E)	FRANKENSTEIN	119.000	(U)
BATTLETOADS & STARWING	79.000	(E)	FUN & GAMES	123.000	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129.000	(E)	GALACTIC PINBALL	89.000	(E)
BLACK HAWK	59.000	(E)	GENGHIS KHAN 2	129.000	(U)
BLUES BROTHERS	99.000	(E)	GHOUL PATROL	59.000	(E)
BRAINES	59.000	(E)	GOOFY TROOPS **PIPP0**	59.000	(E)
BRANDISH	109.000	(U)	GPI PART 2	89.000	(U)
BREATH OF FIRE	149.000	(U)	HAGANE	95.000	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	129.000	(U)	HEAD ON SOCCER	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.000	(E)	HURRICANES	49.000	(E)
BUSBY 2	119.000	(U)	IGNITION FACTOR	79.000	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79.000	(E)	ILLUSION OF GAIA	109.000	(E)
CANNON FODDER	89.000	(E)	INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	79.000	(E)
CAPITAN AMERICA	69.000	(E)	INDY CAR RACING - NIGEL MANSSELL	119.000	(E)
CAPITAN COMMANDO	129.000	(U)	INTERNATIONAL CRICKET	129.000	(E)
CARRIER ACES	129.000	(E)	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	139.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	79.000	(E)	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	149.000	(E)
CASTLEVANIA 2 - VAMPIRE	139.000	(E)	ITCHY & SCRATCHY	129.000	(E)
CHAOS ENGINE	69.000	(E)	IZZY'S QUEST	129.000	(E)
CHESSMASTER	59.000	(E)	JACK NIKLAUS GOLF	79.000	(E)
CHRONO TRIGGER	169.000	(U)	JELLY BOY	89.000	(E)
CLAY FIGHTER 2	59.000	(E)	JOHN MADDEN 95	139.000	(E)
CLAY FIGHTER 2 TOURNAMENT EDITION	79.000	(U)	JOHN MADDEN 96	139.000	(E)
CLAYMATES	89.000	(E)	JUDGE DREDD	109.000	(E)
COOL SPOT	59.000	(E)	JUNGLE STRIKE	119.000	(E)
DAFFY DUCK	69.000	(E)	JURASSIC PARK	59.000	(E)
DEMOLITION MAN	139.000	(E)	JUSTICE LEAGUE	145.000	(E)
DEMON'S CREST	69.000	(E)	KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.000	(E)
DIDDY'S KONG QUEST (DKC II)	159.000	(E)	KILLER INSTINCT	159.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.000	(E)	KING ARTHUR	129.000	(U)
DIRT RACER	109.000	(E)	KING OF DRAGONS	139.000	(U)
DONKEY KONG COUNTRY	139.000	(E)	KIRBY'S DREAM COURSE	109.000	(E)
DOOM	149.000	(E)	KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.000	(U)
DRACULA	79.000	(E)	LEMMINGS II	129.000	(E)
DRAGON VIEW	129.000	(U)	LOONEY TUNES BASKETBALL	149.000	(U)
EARTH BOUND	139.000	(E)	LORD OF THE RINGS	59.000	(E)
ECK THE CAT	99.000	(E)	MAGIC SWORD	59.000	(E)
EMPIRE STRIKE BACK	99.000	(E)	MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.000	(E)
FATAL FURY SPECIAL	159.000	(E)	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	59.000	(E)
FEVER PITCH	129.000	(E)	MECHWARRIOR	89.000	(E)
FIEVEL GOES WEST	59.000	(E)	MECHWARRIOR 3050	139.000	(U)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.000	(E)	MEGA MAN 7	135.000	(U)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	129.000	(E)	MEGA MAN X PART 2	129.000	(U)

METAL WARRIORS	109.000	(U)	STREET FIGHTER 2 TURBO	59.000	(E)
MICHAEL JORDAN BASKET	49.000	(E)	STREET HOCKEY 95	89.000	(U)
MICKEY MANIA	69.000	(E)	STREET RACER	129.000	(E)
MICROMACHINES	79.000	(E)	STRIKER 2	79.000	(E)
MORTAL KOMBAT	59.000	(E)	STUNT RACE FX	59.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99.000	(E)	SUNSET RIDERS	79.000	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129.000	(E)	SUPER BOMBERMAN 2	69.000	(E)
MYSTICAL NINJA	119.000	(E)	SUPER DROPZONE	119.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.000	(E)	SUPER MARIO ALL STARS	79.000	(E)
NBA LIVE 95	139.000	(E)	SUPER MARIO KART	109.000	(E)
NBA LIVE 96	139.000	(E)	SUPER METROID	59.000	(E)
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	149.000	(E)	SUPER METROID + ZELDA	129.000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	149.000	(E)	SUPER PUNCH OUT	119.000	(E)
NHL HOCKEY 95	89.000	(E)	SUPER RBI BASEBALL	119.000	(U)
NHL HOCKEY 96	129.000	(E)	SUPER STREET FIGHTER 2	99.000	(E)
NIGEL MANSSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	79.000	(E)	SUPER TURRICAN 2	119.000	(E)
NINJA GAIDEN TRILOGY	149.000	(U)	SWAT KATS	119.000	(U)
NOSFERATU	149.000	(U)	SYNDICATE	119.000	(E)
OGRE BATTLE	159.000	(U)	TECMO SUPER BOWL III	139.000	(U)
OPERATION STARFISH	129.000	(E)	TELEBOXER	89.000	(E)
OPERATION THUNDERBOLT	139.000	(U)	TETRIS & DR MARIO	109.000	(E)
OUT TO LUNCH	89.000	(E)	TETRIS 2	89.000	(E)
PAGEMASTER	69.000	(E)	THE INCREDIBLE HULK	49.000	(E)
PARODIUS	69.000	(E)	THE MASK: THE ORIGIN	119.000	(E)
PGA TOUR GOLF	119.000	(U)	THE TICK	49.000	(U)
PHANTOM 2040	129.000	(U)	THEME PARK	109.000	(E)
PINBALL FANTASY	79.000	(E)	TIN STAR	69.000	(U)
POCKY & ROCKY 2	109.000	(E)	TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	109.000	(E)
POP'N TWINBEE 2 - RAINBOW BELL ADV.	59.000	(E)	TOP GEAR 3000	129.000	(U)
PORKY PIG HAUNTED HOUSE	129.000	(E)	TOTAL CARNAGE	59.000	(E)
POWER INSTINCT	129.000	(U)	TROY AIKMAN FOOTBALL	49.000	(E)
POWER RANGERS	149.000	(E)	TRUE LIES	119.000	(E)
POWER RANGERS - FIGHTING EDITION	139.000	(U)	TURBO TOONS	89.000	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	139.000	(U)	UNIRALLY	119.000	(E)
POWERDRIVE	129.000	(E)	URBAN STRIKE	119.000	(E)
PUTTY SQUAD	119.000	(E)	VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	139.000	(E)
PUZZLE BOBBLE	119.000	(E)	VORTEX	95.000	(E)
RED ALARM	89.000	(E)	WARIO WOODS	95.000	(E)
REN & STIMPY	89.000	(E)	WATERWORLD	159.000	(E)
RETURN OF THE JEDI (STAR WARS 3)	69.000	(E)	WEAPON LORD	119.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	59.000	(E)	WILD GUNS	129.000	(U)
ROBOCOP VS TERMINATOR	59.000	(E)	WILD SNAKES	69.000	(U)
SAILOR MOON	109.000	(E)	WINGS 2 - BLAZING SKIES	59.000	(E)
SAMURAI SHODOWN	109.000	(U)	WOLFENSTEIN 3D	97.000	(U)
SECRET OF EVERMORE	159.000	(E)	WOLVERINE	119.000	(E)
SECRET OF MANA	99.000	(E)	WORLD CUP STRIKER	89.000	(E)
SECRET OF THE STARS	135.000	(E)	WORLD HEROES 2	139.000	(U)
SHAO-FU	79.000	(E)	WWF RAW	89.000	(E)
SIDE POCKET - BILIARDO	89.000	(E)	WWF ROYAL RUMBLE	59.000	(E)
SOCCER SHOOTOUT	129.000	(E)	YOGI BEAR	79.000	(E)
SONIC THE BLASTMAN 2	129.000	(U)	YOSHI'S ISLAND (S.MARIO WORLD 2)	139.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	129.000	(E)	YOUNG MERLIN	59.000	(E)
SPEEDY GONZALES	119.000	(U)	ZELDA 3	69.000	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	89.000	(E)	ZERO KAMIKAZE	149.000	(U)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	59.000	(E)
STAR TREK - NEXT GENERATION	159.000	(U)	ZOO	69.000	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY	89.000	(E)	ZOO	109.000	(U)
STARWING	109.000	(E)			
STERLING SHARP	59.000	(U)			

(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

GAME BOY

ADVENTURE OF LOLO	59.000	DEFENDER /IOUSTICE	59.000
ANIMANIACS	69.000	DONKEY KONG LAND	69.000
ASTEROID + MISSION COMMAND	59.000	DR MARIO	49.000
BATMAN FOREVER	59.000	EARTH WORM JIM	69.000
BLUES BROTHERS 2	59.000	FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	69.000
CENTPEDE - MILLPEDE	59.000	GALAGA / GALAXIAN	59.000

J LEAGUE SOCCER STRIKER	59.000	PREISTORIK MAN	69.000
KILLER INSTINCT	79.000	PRIMAL RAGE	79.000
METAL MASTER	69.000	RETURN OF THE JEDI (STAR WARS 3)	59.000
MICKEY MOUSE 5	69.000	SPIDERMAN & X-MEN	39.000
MISSILE COMMAND	69.000	STARWING	49.000
MORTAL KOMBAT 2	59.000	STREET FIGHTER 2	69.000
MORTAL KOMBAT 3	59.000	SUPER BC KID	39.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79.000	SUPER MARIO LAND 1	39.000
NBA LIVE 96	69.000	TARZAN - LORD OF THE JUNGLE	39.000
PACMAN	49.000	TETRIS	39.000
PINBALL DELUXE	79.000	WATERWORLD	79.000
POWER RANGERS	69.000	WORLD HEROES 2 JET	69.000
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	69.000	ZOO	69.000



ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO
011-30.90.202 (r.a.)

FAX
011-31.13.555

POSTA
QUEEN COMPUTER
via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO

INTERNET
E-MAIL
QUEEN@FILEITA.IT

QUEEN SHOP
corso Dante, 2 - 10134 TORINO
telefono 011-3185666 - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO - orario continuato 9:00/19:30 anche festivi

cognome e nome	titolo programma	sistema	prezzo	<input type="checkbox"/> PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO <input type="checkbox"/> ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE <input type="checkbox"/> ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F. TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI
indirizzo e numero civico				
C.A.P. città e provincia				
prefisso e telefono				
firma (di un genitore se minorenne)	<input type="checkbox"/> SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000	TOTALE L.
	<input type="checkbox"/> SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000	
	<input type="checkbox"/> SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000	

GP

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso



Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDAZIONE

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
v.le Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini (ralbini@linux.infosquare.it)

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "AlKross" Rossetti
(alkross@linux.infosquare.it)

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Anita" Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Questa me la paghi" Badioli, Serena "Ritiro Patente" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "Laxe" Baratto (random@bbs.infosquare.it)

LA RED/AZIONE

Andrea "Domani non ci sono" Minini Saldini (cedric@io.com), Alex "Minotauro" Pasetto (dupont@linux.infosquare.it), Tiziano "Botto" Toniutti (apekar@linux.infosquare.it), Claudio "Teoria" Tradardi (trust@bbs.infosquare.it), Carlo "Posso vedere un attimo" Barone (cbarone@linux.infosquare.it)

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Torino" Cupola, Max "U.K." Sacchi, Marco "Edge" Rana (mrana@inrete.it), Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "Tekken" Soliani, Antonio "Cellulare" Micciulli, Paolo "Io no spik English" Verri (gremo@bbs.infosquare.it), Giorgio "Grammaticalmente" Raimondi, Yuri "Silver Key" Abietti (scarlet@linux.infosquare.it)

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Chaos Warrior, Chicca, Lucio

MASSIMO RISPETTO A:

GREENPEACE, Troleblues, Gli Arivo, 'A gialla, Purificazione, Elisabetta, Kuscino, Info Trade, X-Files

ART DISTORTOR

Marumba "Mach 1" Orrù

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Roberta "Crapa Pelata" Asmeri, Gian Vittorio "Amsterdam" Cutri, Sara "Ammonita" Fort

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l. via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel.
02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: Lire 12.000 Abbonamento annuale Lire 55.000.
Pagamento a mezzo conto corrente postale
n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale
intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO -
Tel. 02/33100413

© Studio Vit

Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta
senza autorizzazione.

GAME
power

45

SOMMARI

LA COPERTINA
LOADED PER PLAY STATION, IL MIGLIOR
SPARATUTTO DEGLI ULTIMI TEMPI.
GRAZIE ALLA GREMLIN



"L'ARTE DI UN
AUTORE STA NEL
CANCELLARE."

C. DOSSI

LOADED
PAG. 68

UN TITOLO DEL GENERE NON SE LO
ASPETTAVA PROPRIO NESSUNO, 15
LIVELLI DI AZIONE FRONETICA!



VIRTA FIGHTER 2
PAG. 38

CI SIAMO! IL GIOCO È QUASI PRONTO, LE
ULTIME IMMAGINI PRIMA DI GIOCARE



GAME power help

IL CARO AIR HA SCOPERTO TUTTE LE MOSSE PER KING OF FIGHTERS '95 L'ULTIMO MITICO PICCHIA- DURO PER NEO GEO CD. CHE CARINO

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

APECAR SI VESTE DA BABBO NATALE E DIVENTA PIÙ BUONO. CI CREDETE? NOI ASSOLUTAMENTE NO!



VIRTUA RACING

PAG. 82

LA TIME WARNER SFORNA LA SUA FATICA. E NON È NIENTE MALE

BOTTA E RISPOSTA

blues

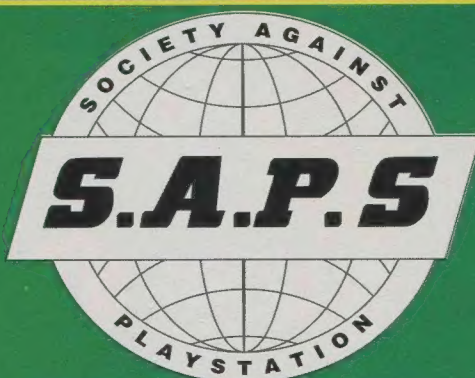
PAG. 12

LE VOSTRE CRIPTICHE DOMANDE METTONO IN CRISI IL MOTOCARRETO PIÙ ODIATO D'ITALIA

SONY SPOT

PAG. 46

LA SONY LANCIA LA CAMPAGNA PUBBLICITARIA PIÙ IMPORTANTE DOPO QUELLA DEL WALKMAN



X COM ENEMY UNKNOWN PAG. 60 ARRIVANO I MARZIANI! CHI VOLETE CHE LI FERMI? MIO PADRE?

MEGA DRIVE

Cool Spot Goes to Hollywood	98
EarthWorm Jim 2	54
Exo Squad	80
Vectorman	58

SUPER NES

EarthWorm Jim 2	54
Mech Warrior 3050	88
NHL '96	109
Secret of Evermore	76
Swat Kats	117

3DO

Blade Force	104
Strahl	90
Wolfenstein 3D	113

SATURN

F1 Live Information	67
Hang On GP '95	118
King of Boxing	94
Layer Section	86
Sim City 2000	102
TwinBee Deluxe	110
Virtua Racing Deluxe	82
Virtual Open Tennis	106

PLAYSTATION

Hermie Hopperhead	84
Metal Jacket	74
Loaded	68
Total Eclipse Turbo	100
V-Tennis	114
X-COM Enemy Unknown	60

GAME BOY

Arcade Classic 1	122
Arcade Classic 2	122
Arcade Classic 3	123





STANNO A
NELLE VO



SONO I
DELLE SA

RRIVANDO STRE CASE.



PIÙ DURI LE GIOCHI.

SONY



PS E PLAYSTATION SONO MARCHI
REGISTRATI DI SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT INC.
AIR COMBAT, CYBER SLED, TEKKEN,
RIDGE RACER E STARBLADE SONO
PROPRIETÀ DI NAMCO LTD.
TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

L'APPOSTA

Voi non siete normali. È anche giusto farvelo notare, altrimenti non leggereste questa rivista né, tantomeno, queste righe. Tanto per chiarire, questo mese per la prima volta nella storia di questa rubrica ho deciso di pesare sulla bilancia da guerra il tot delle letterucce tanto dolci che prodighi producite, e vi annuncio, trionfo e colmo di orgoglio piercapponiano, che avete sfiorato i 6 chili e mezzo, sacco di tela incluso. Ora, o qualcuno ha sgravato sulla bilancia, oppure sono stordito io, oppure ancora la carità mensile elargita dall'Albini è decisamente da ricontrattare. Sta di fatto che come verrà fuori la posta questo mese non lo sa bene nessuno, l'unica certezza è che pure qui nella redazione periferica inizia a calare il puntuale freddo da ibernazione accompagnato da lombari zefiri di tramontana (la tipica gianna). Credo di aver trovato il modo di smaltire quei 6 chili e mezzo di cui alla riga quattro.



L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

Apecar

L'ENCLAVE CDVERTE

Scusate per l'intro allegrotta ma questa Apposta ha cambiato fisionomia all'ultimo minuto. Abbiamo ricevuto un' insperata e salutare slavina di fax e lettere riguardanti la 4ª di copertina del mese scorso. La nostra spiegazione è in coda agli stralci di lettere qui sotto. Grazie comunque per aver manifestato dissenso quanto e come possibile.

Sono rimasto davvero sbalordito sfogliando il numero di ottobre di Game Power. La quarta di copertina mostrava una pubblicità che, nel tentativo di sfruttare il successo di Play Station, ha utilizzato impropriamente e in maniera assoutamente non autorizzata da noi il logotipo della nostra console, con un messaggio misero, immorale e intollerabile. Ho provato un senso di profonda vergogna leggendo quella pagina, non solo perché rappresento l'azienda distributrice di Play Station, ma soprattutto come cittadino del mondo che quotidianamente assiste agli scempi e agli orrori di una generazione che non ha valori e rispetto di alcunché, neppure delle morti violente.

Condanno totalmente questa meschina "pubblicità" (?) e, altrettanto, la superficiale scelta dell'editore di Game Power di pubblicarla. Ho profondo rispetto per i giovani amanti dei videogiochi, ed è per il sincero rapporto che ho con loro che diffido tali società dall'utilizzare impropriamente il logo Play Station (marchio registrato della Sony) e invito l'editore a ricordarsi che la sua bella rivista si rivolge a un pubblico affezionato che merita innanzitutto correttezza da parte di tutti noi, fuori da ogni logica di facile guadagno.

Fino a ora è stato proprio questo corretto approccio di Game Power nei

confronti dei lettori che ha consolidato il rapporto tra la rivista e la Sony Electronic Publishing e ci ha permesso di considerare Game Power un "partner" ancor prima che un mezzo di comunicazione.

Corrado Buonanno
Direttore Commerciale e Marketing
Sony Electronic Publishing Italy

Senza nessun prologo, senza nessun saluto. Il mio è un messaggio per tutti i lettori di GP. Voglio richiamare l'attenzione sulla vergognosa 4ª di copertina del numero di novembre, mi sono sentito umiliato come uomo, come giocatore appassionato, trarre profitto sponsorizzandosi con una tragedia, con gli orrori dei nostri "vicini di casa", stiamo cadendo in basso. Nei giochi vogliamo sangue e la violenza viene istigata inneggiando alla guerra! (...) e ora addirittura una pubblicità che "sbatte la Bosnia nella tua PlayStation!" (...) Vergogna CD Verde ideatrice di tale offesa a un popolo distrutto, penso che tutti esigano delle scuse, specialmente da chi ha ideato tale pubblicità e ha rovinato l'immagine di noi giocatori, della Sony, di GP e dell'uomo. Credono che il mondo dei videogiocatori sia fatto di bambini che abboccano a un'esca? Ci sono anche i vecchietti come me (22 anni) che si ribellano a tutto ciò (...)

Andrea Bettacchioli

Premetto che spero che sull'argomento di questa lettera, ne saranno giunte in redazione molte altre, altrimenti sarò costretto a credere che la maggioranza di noi videogiocatori sia totalmente deficiente.

MK
MK2
MK3
1



un Game Boy, un SNES e sono appassionato di Star Trek e del cinema in generale, oltre, obviously, che di videogiochi. Seguo la vostra rivista da molto tempo e credo di essermi ormai affezionato alla gente della redazione, per coincidenza di idee, per simpatia... ma veniamo al dunque, compro il numero di novembre di Gheim Romina Power e cosa trovo sulla quarta di copertina? Una bella pubblicità della Sony (non so se in questo caso è la CD Verte ad avere acquistato lo spazio) che usa una headline che fa a dir poco rabbrivire, non voglio neanche riscriverla perché mi fa schifo. Ho iniziato a pensare alla vostra linea di pensiero riguardo alla scelta della pubblicità e ho poi concluso (spero con tutto il cuore che questa tesi venga smentita...) che i bei soldoni offertivi dalla CD Verte vi avrebbero messo una benda davanti agli occhi e non vi sareste posti tanti pensieri riguardo alla moralità di una pubblicità che parla di una drammatica assurdità come la guerra in modo così stupido, superficiale e decisamente, e preoccupantemente, irrispettoso nei confronti dei coinvolti in prima persona nel dramma bosniaco. (...) Perché se impazzisco per Zelda e Yoshi's Island devo magari essere associato a un cretino che si esalta con Lone Soldier, magari ben contento di emulare, in un certo senso, le gesta dei militari in guerra? Non mi va proprio, ma credo che dia fastidio a molti di noi e non capisco, con la presenza di pubblicità come questa, come potremmo non

dare adito a servizi giornalistici (generalizzati come al solito) sugli effetti collaterali dei "giochini elettronici". (...)

Flavio Condò, Parma

Ci tengo a precisare che non è necessario coinvolgere, a scopi puramente ludici, una popolazione che da anni sta combattendo una lunga guerra sanguinosa e violenta. Evidentemente chi ha ideato la pubblicità è assolutamente ignorante sui fatti che coinvolgono i nostri "vicini" bosniaci, oppure possiede una limitata intelligenza che non gli permette di ragionare più in là del portafoglio. È un fatto schifoso. Vergognoso.

Lettera non firmata

Non ho parole per descrivere la rabbia e la delusione che ho provato quando ho letto la pubblicità in 4ª di copertina (...). Questa è pazzia totale. Non sapendo come descrivere i pubblicitari della CD Verte, auguro di cuore il loro prossimo fallimento, in quanto con quelle

parole distruggono l'immagine del settore videoludico. (...) Sono

Davide Sangiorgi

profondamente deluso dalla vostra redazione che ha permesso una pubblicazione simile.

Questa non è una giustificazione, semplicemente una spiegazione di come quella pubblicità è potuta apparire su Game Power. Ma prima una precisazione per rispondere a Flavio Condò: la pagina pubblicitaria NON è della Sony, ma della CD Verte.

Le pellicole della 4ª di copertina del mese scorso sono arrivate in redazione molto tempo dopo la data e l'ora di chiusura del numero, una sera di venerdì quando in redazione c'era solo l'addetto alle pellicole, il quale, visto il ritardo, ha controllato che ci fossero tutte e quattro (senza leggere il testo visto che non è compito suo) e l'ha mandata subito allo stampatore. Quando ci siamo accorti del testo della pubblicità il giornale era ormai confezionato ed era praticamente impossibile intervenire. Ci assumiamo comunque la responsabilità di quello che è successo, anche se il nostro è stato "soltanto" un errore di disattenzione dovuto alla fretta (che, ad ogni modo, non si ripeterà). Chiedo scusa a nome di tutta la redazione per quella pubblicità, ma son contento di notare che i nostri lettori sono attenti e sensibili ai problemi che ci circondano, e non solo degli assatanati che non vedono più in là della loro console. Noi non avevamo dubbi, ma se c'era bisogno di una conferma, questa è puntualmente arrivata.

Riccardo Albini



Daniela Faralli



MELANCOLIA E LA TRISTEZZA INFINITA

Caro Ape 500, mi chiamo Giuseppe e ti scrivo da Livorno. Vorrei precisare una cosa riguardo certi videogiocatori nostalgici che sempre più spesso scrivono alle riviste di videogichi, parlando dei "bei tempi andati" nel tentativo di attaccare la malinconia a qualche videogiocatore nostalgico quanto loro. Questi tipi dicono sempre le stesse cose: "Ah, quant'era bello quando bastava un mucchietto di sprite pixellosi e scattosi per farci divertire passando ore e ore davanti ai monitor!", e così via. Ragazzi, forse, presi dallo sconforto, vi è sfuggita qualche cosa, e cioè che i videogiochi dei primi coin-op e dei primi sistemi casalinghi a 8 bit ai quali vi riferite ci piacevano e li consideravamo belli perché erano per l'epoca una novità assoluta e fino a quel momento non avevamo mai visto nulla di simile e non perché eravamo sino a quel momento solo dei bambini immaturi facilmente impressionabili come vorreste far credere. Mi ricordo infatti come intorno alle prime macchinette da bar non si radunassero soltanto schiere di ragazzini affascinati da quello che queste riuscivano a fare ma anche, di tanto in tanto, i genitori di questi rimanevano spesso e volentieri a bocca aperta. Quindi i primi videogiochi non ci sembravano "belli" solamente, erano "belli" per davvero, proprio in funzione del loro essere una novità. Questo non vuol dire che le vecchie glorie siano totalmente prive di fascino oggi, accanto ad autentici mostri come *Daytona USA* o *Killer Instinct*: figurati che l'altro giorno in un locale ho trovato il vecchio *Galaga* e subito ho provato a gio-

carcarci per vedere che effetto mi faceva. Non ci crederai ma, con le debite proporzioni rispetto ai titoloni di oggi (a proposito, hai notato come, in sala, di buoni sparattutto non se ne trovino praticamente più?) era discretamente intripante e - incredibile a dirsi - io mi sono DIVERSTITO! Non è stato, come qualcuno potrebbe pensare, un senso di nostalgia per il passato ma perché (ora l'ho capito) i vecchi giochi in quanto a giocabilità non erano affatto male... Potrei andare avanti dei giorni su questo argomento e non mi verrebbe neanche i crampi alla mano, per cui è meglio che finisca qui, tu dimmi cosa ne pensi. P.S.: ieri sono salito per la prima volta su un Ape



Enrico

500: Dio, è stata assolutamente un'esperienza indimenticabile, ora capisco perché hai deciso di chiamarti così... (avete visto, avete visto? L'Apone è l'Apone, fatevi servire, NdR). Ciricciao, Giuseppe "Gig" Conti, Livorno

Lettera trascritta in quelle ore della notte in cui non si dovrebbero trascrivere le lettere, pena il deprimente "effetto parole fumo" grazie al quale il trascrittore legge sul foglio cose che su quel foglio non figurano, per poi ricontrollare cosa ha scritto sullo schermo, cancellare tutto e chiaramente ricominciare tutta la frase daccapo. Chiusa parentesi. Non mi pare che nessuno qui intorno abbia mai posto veti alla secolarizzazione dei giochi, ma il

mio sentore personale è che talvolta ci sia troppa carne al fuoco. Questo può andare bene per giochi come, che ne so, Mortal Kombat 3, destinati a pubblici vastissimi, dove ognuno può ragionevolmente andarsi a cercare il personaggio che più gli piace e le caratteristiche che più si addicono al proprio modo di giocare. Ma è pure vero che pochi oggi giocano "artisticamente": la verità è che negli uno contro uno a Street Fighter II, la coppia Kessler Ken & Ryu è e rimarrà perennemente la più gettonata. Sono davvero pochini quelli che prendono T-Hawk come personaggio fisso, Honda viene scelto più che altro per simpatia da quelli con qualche pneumatico di troppo ad altezza panza. Poi chiaramente, non sto generalizzando e spero di sbagliarmi. Sono dell'opinione che il mercato tenterebbe di sfornare più giochi originali, "aperti", se questi effettivamente tirassero. Inutile chiedere giochi originali se poi non ci si gioca. E assieme a quei pochi che li giocano, mi vedo costretto ad attaccarmi al primo tram che passa. Ma al momento mi sfugge proprio come uno si possa divertire con un computer, sto impazzendo col mio maledetto sequencer MIDI che continua a non pilotare nessuna delle mie tastiere mentre fino a due giorni fa le accettava pacifico.

ARBORESCENZA ovvero RISVEGLI

Fratello e compagno Ape, sono un tuo fedelissimo lettore da 3 o 4 anni circa, da quando cioè si è misteriosamente insediata nel mio DNA la particolarissima cellula aliena detta "del videoplayer"! Prima di inoltrarmi nello specifico tengo a precisare che non sono più giovanissimo almeno dal punto di vista anagrafico, visto che i 30 li ho già superati da un po' (Albini...Albini...vieni che ce n'è un altro, così parlate..., NdR), ciò nonostante mi diverto ancora come un grillo a giocare, a scrivere sconclusionati racconti, ad ascoltare gli Ozric



Tentacles a volume "spacca-spacca" (sennò non c'è gusto!), a fare tante altre cose sulle quali è meglio tacere in quanto rientrano in quella sfera privata, in quel personalissimo microcosmo che le persone normali, perfettamente inserite nella società, serie e posate, non condideranno mai. Del resto la mia povera persona viene spesso (molto spesso!) tacciata di una forma congenita di immaturità. Sai che ti dico? Non potrebbe fregarmene di meno, anzi, so' contento, e fin quando mi resteranno i sogni, la fantasia e un briciolo di speranza potrò pensare di avere le armi giuste per combattere gli stress e le ansie quotidiane che spesso fanno soffrire. Ti scrivo, caro Ape, in

LA NAVE SCUOLA SALPA ANCORA

In chiusura un doveroso ringraziamento a tutti quei preziosi e simpatici lettori che nel vago et impreciso tentativo di (chissà perché poi) rintracciarmi telefonicamente sono riusciti a farsi delle belle chiacchierate con la mia vecchia mammozza, la quale non vedeva l'ora di assaporare carne giovine, imberbe e candida, risvegliando in lei degli istinti ormai sopiti e come dire, catechistici. Lei, ormai in marcia verso una lunga e silenziosa quiete, dopo le mille e mille battaglie con centinaia di avversari diversi passate fra le lenzuola dei good old sixties, ha trovato un nuovo pozzo di combustibile per le sue mai aggrinzite velleità ludiche, altro che mazzate e astronave. Deduco quindi da un momento di raccoglimento che i suddetti lettori hanno usato la fava sbagliata con due piccioni estranei al losco progetto, uno perché il numero che avete trovato e a cui risponde la mammozza nel 90% tempo settimanale non è lo stesso a cui rispondo io, e due perché quella che un tempo fu LA missionaria degli anni 60 e' ringalluzzita e di nuovo back on the road, pronta a stanarvi, insegnarvi un paio di vere mosse speciali e in generale fare fuoco e fiamme: lettori sedicenti ignifughi, tremate, lei è sulle vostre tracce! Chiedetele tutto ma non fatela cucinare, è un consiglio passionato.



segno di solidarietà dopo aver letto il tuo editoriale nell'Apposta del numero di ottobre. Dunque, forse il bis è soltanto una scusa, però mi sembra francamente eccessivo e preoccupante anziché il trip nel quale ti sei andato a cacciare a causa dei famigerati sondaggi dei lettori, sulle personali preferenze in fatto di redattori, che ti hanno moralmente bastonato, Koshoc8880, il corazzato Apecar che si fa catturare dallo sconforto, al punto da modificare il tono e diciamo pure, anche lo stile con il quale ha sempre redatto recensioni, articoli e, in particolare, l'Apposta!... è possibile che ti sia cagato sotto anche tu? Insomma se qualche centinaio di lettori non ha capito (o non ne ha avuto voglia) il tuo spirito critico, fregatene, vuol dire che sono videogiochiatori "da 144", contenti solo quando viene elogiato il proprio sistema o il loro picchia-picchia preferito. Ora ti saluto, con la speranza che non diventi mai uno di quei redattori tutti infighetati che mentalmente ci prendono per i fondelli dalle pagine patinate

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI 16 41100 MODENA TEL. 059 243696 FAX 059 242 727
IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN
VENDITA DIRETTA A RIVENDITORI E PRIVATI

GIOCHI GAME BOY A PARTIRE DA L. 25 000

GIOCHI GAME GEAR A PARTIRE DA L. 25 000

GIOCHI MASTER SISTEM A PARTIRE DA L. 25 000

GIOCHI MEGA DRIVE A PARTIRE DA L. 25 000

GIOCHI SUPER NINTENDO A PARTIRE DA L. 25 000

GIOCHI 3DO A PARTIRE DA L. 35 000

GIOCHI SATURN A PARTIRE DA L. 50 000

GIOCHI PLAY STATION A PARTIRE DA L. 75 000

TELEFONA QUESTA FANTASTICA OFFERTA DURA SOLO FINO
AD ESAURIMENTO SCORTE

RAYMAN

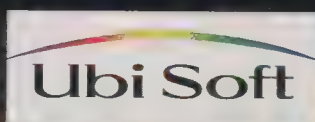


JAGUAR

FORSE UNO DEI MIGLIORI PLATFORM MAI REALIZZATI
GAME POWER 95%

DAUVERO UN GIOCO DI PIATTAFORME DI ALTISSIMO LIVELLO, BELLISSIMO DA
VEDERE, INCANTEVOLE DA GIOCARE E PERSINO ESTREMAMENTE LONGEVO
SUPER CONSOLE

Ubi Soft - Corso Garibaldi, 44
20121 Milano
Tel: 02 861 484 - Fax: 02 805 60 32
Internet: <http://www.ubisoft.com>





Attenzione, il mese approssimo
l'Apposta si accolorerà di rosa sangue!

Il dibattito tra donne del mese scorso è sfociato
in una rissa epistolare terrificante e se tutto va
come diciamo noi, qui ci scappa un bell'incontro di
catch nel fango! Per sapere dove si terrà il match
dovete cacciare il grano per il prossimo
numero di GamePube, ma a questo uno
ci arriva anche da solo.

delle loro belle riviste piene di nulla! Ho ancora un po' di tempo
prima che il dovere mi chiami, la scimmia da videogioco fa sentire i
suoi morsi per cui spengo lo stirrìo e corro a giocare una mezz'oretta
a Chrono Trigger. Pace & Amore,

tuo Zippi.

Il giorno che ci sentiremo maturi vorrà dire che saremo pronti per
essere colti e pappati. Morti, occhio e croce. Ma se è per questo anche
il giorno in cui io diventerò un eroe è abbastanza lontano. E comun-
que non so quante persone esistano, che si possano realmente dire
"inserite nella società". A me sembra che molti ci girino perenne-
mente intorno fino a quando non gli si marciscono le rotule, e poi
vengano inevitabilmente centrifugate fuori dal giogo per fare spazio
a teneri polpacci. Per esempio, in redazione, di persone mature ce ne
sono tantissime, ma il loro è un livello di astrazione professionale
che gli individui comuni non possono tangere né tentare di capire.
No, in realtà non ce n'è nessuno, altrimenti certi capiredattori non
farebbero giornate di treno per provarci con una che mai aveva dato
tanto affidamento (volete saperne di più? Telefonate e chiedete alle
segretarie di redaz, che sanno sempre tutto), altrimenti certi diretto-
ri non si metterebbero camicie con stelle rosse su sfondo bianco per
uno di quei ricevimenti stampa che capitano una volta all'anno e allo
stesso ricevimento poi ubriacarsi (questo capita molte volte all'an-
no) coi drink offerti. No, in realtà

Alberto Rossetti è uno posato e saggio,
uno che sa molte cose. Ci sarebbe anche
la nuova grafica Tale Marumba, molto,
molta matura. Solo che stranamente
ancora non la coglie nessuno.
I videogiocatori da "144", ci staranno
sulla panza ma sono esseri umani pure
loro, è vero. Pertanto, la questione della
"scagaccia" alla luce dei risultati del
questionario non era neanche da porsi.
Lecito era chiedersi, alla vista della
sconsolante media matematica
dell'Apposta, se avessi davvero sbaglia-
to tutto. Se avessi sbagliato qualcosa
sarebbe stato un dato ulteriormente
positivo, ma sbagliare tutto poteva
significare aver dosato male gli elemen-

ti, mettere troppo di quello che volevo io e poco di quello che voleva
la gente. Essendo questa rubrica non un'opera artistica ma semplice-
mente giornalistica, molte volte bisogna venire incontro alle persone
che ti leggono. Non significa dare loro quello che vogliono perché
questi lo accettino supinamente, può anche voler dire indorare la pil-
lola. Che magari è amara, ma è cosa nota che poi si apprezza meglio il
dolce. Sai quante volte l'Apposta è in ritardo per improvvisa "man-
canza d'ispirazione" mia, e sai quante volte il bravo direttore ripete
al redattore poeta la frase "noi facciamo giornali e non letteratura"?
Ah, core mio core mio. Ciò nonostante, riusciamo a mediare. Sebbene
ci siano dei limiti, riusciamo a buttare al di là del muro almeno una
gamba. Sappiamo fare cose incredibili noi, sai? Per dimostrarti quan-
to siamo ancora flessibili editorialmente, graficamente e anche con
la coscienza, pubblichiamo un annuncio nelle pagine della posta. È
solo un esempio, in realtà i nostri poteri vanno chilometri oltre.

POSSA IL VENTO PORTARVI VIA IL DOLORE

Esimio Apecar,

Boom, zip zip swoosh ka-blaaam! B-boooooom! Shrapn! Fiuuuuuuu-
Blam! Zip zip BOOOM!

Nulla, solo un saluto da un neo laureato in medicina (con 108 e qual-
che punto fedeltà), nel senso proprio che mi sono laureato stamatti-
na, in astinenza assoluta da shoot'em up, forzata e purtroppo ignobil-
mente prolungatasi. Ciao e complimenti per la rivista.

Dott. Giuseppe Volpe, Milano

Provate di tutto, sciamani, creme thailandesi, guaritori, fattucchie-
re, Vim Liquido, Asini che volano, borse dell'acqua calda, ma non
andate da quest'uomo. Ci teniamo ai nostri lettori, e soprattutto al
loro budget mensile per la stampa specializzata in videogiochi.

CEDO

caporedattore termico ad alcool, ottimo per i lunghi e freddi
mesi da venire, a prezzo da concordare. Non pagherò oltre le
centomila perché sennò salto troppi pasti e si sa che senza il
giusto apporto calorico poi GhelmPeto viene fuori male.
Telefonare ore ufficio allo 02/33100413 e chiedere di Apecar
con garbo e savoir faire senza ruttare come cavernicoli che
tanto la segretaria non sa apprezzare l'arte.



BOTTA E RISPOSTA

blues

Freddo,
freddo boia.

Attanaglia l'intera penisola e ha avuto riscontri dannosi anche per il mio portatile. Provate un po' voi a scrivere su una tastiera gelata, e poi ditemi che non vi voglio bene!

❧ Menomatto quattroruote, permettimi una domanda, se avessi un po' di soldi da parte preferiresti acquistare il Saturn o la Playstation?

❧ Uno degli orsetti del Cuore

Il Saturn l'ho fregato alla redazione (maledetto, ora lo sanno) e la PlayStation a casa mia è quella personale di Giorgio Baratto, regala di nozze mancato da parte dei colleghi della sposa (mancata). Se avessi un po' di soldi da parte (che incidentalmente non ho) primo farei aggiustare i tubi del bagno dello Studio Vit Periferico non lontani dalla mia scrivania e secondo, probabilmente affiggerei per tutta Italia manifesti giganti con l'elenco di tutte le persone inutili che girano impuniti: Pamela Prati, Giorgio Mastrola, Fabrizio Bracconeri, Riccardo Cocciante, Scialpi, cose del genere. Ma è un sogno lontano, difficile a realizzarsi quanto vedere Ambrogio che finalmente zompa addosso alla contessa (e se magna lui tutti i cioccolatini!).

❧ Chi vi scrive è Pamela da Roma...la mia PlayStation è protetta! Ma con l'adattatore potrò giocare tutti i giochi? Grazie in anticipo per la pubblicazione.

Non conosco adattatori che funzionino alla perfezione, anzi, so di alcuni che addirittura rischiano di far saltare per aria Saturn e PS-X, mandando in loop i circuiti di protezione che non sono firmware ma proprio implementati su piastra madre. Voglio dire, occhio. Anche il truccetto di bloccare il motorino non è certo uno dei migliori...

❧ Gentile Redazione di Game Power, ho acquistato da poco la PlayStation Sony, e gradirei sapere se titoli come Sensible Soccer,

SpiderMan, Mazinga e Robotech-Macross verranno convertiti per PS-X. Inoltre vorrei essere messo a conoscenza delle differenze che sorgono tra Tekken I o II per PS-X e quelli delle sale giochi. Vi ringrazio per esservi messi a mia disposizione.

❧ Christian Petrioli.

Anzitutto moderiamo i termini, a me "gentile redazione" non me lo deve dire nessuno tranne la mamma. Una comparsa di Sensible World of Soccer è ragionevolmente prevedibile anche se non mi pare che sia ancora stato annunciato da qualcuno. Per Spiderman non saprei proprio, ma non vedo perché un giorno o l'altro l'amore per i soldi, ehm, per il personaggio non spinga qualche casa a programmarci sopra un gioco. Di Mazinga e confratelli per ora ninti sacciu, qualcosa su Robotech potrebbe saltare fuori nei primi mesi del '96, o magari negli ultimi.

❧ Il nuovo M2 si Trip Hawkins avrà un audio realistico (Electronic Farts)? Pacciani a un mostro di fine livello? Porta fortuna calpestare un Jaguar? Forse siete stati troppo severi nella vs. prova del Virtual Boy: non potevate magari chiudere un occhio?

❧ Alberto Reallime

Caro e pungente Santoro sotto sordido pseudonimo, il nuovo M2 non potrà avere un audio più realistico di quello che sto producendo io adesso mentre l'rispondo, con la differenza che oltre all'onomatopea il treruate tuo paziente conferente imprime e sviluppa anche la sgasata. Se pestare un Jaguar portasse fortuna, all'Atari su dieci macchine prodotte salterebbero su almeno nove delle stesse intenzionalmente e ripetutamente. Per

quanto riguarda il Virtual Boy, perché chiudere un occhio se dopo tre partite uno vede notte fonda per almeno due ore? Inviare le vostre opinioni alla Nintendo.

❧ Perché molti di voi vanno e vengono (non in quel senso)? Quante probabilità ci sono che Apecar abbia un incidente e non possa più lavorare all'Apposta? Bad Cat the Conegliano Man

Molta gente realizza di non avere la forma giusta per fare questo sporco lavoro, altra viene destinata a diverso incarico (esempio classico Paolo "Stylz" Verri, in grado di coprire ruoli dal vice caporedattore fino a deficiente ufficiale della redazione), altra ancora approda a lidi lontani. Ma li mejo rimangono (non qui comunque). Apecar l'incidente l'ha appena avuto (botto tra la sua cinquecento e una Volvo Station Wagon) ma la colpa era mia solo al 50%. La cosa divertente è che tutti e due i conducenti stavano tornando a casa dopo aver suonato in due locali, tutti e due chitarristi. Solo che uno era ubriacchello e l'altro no. Non saprete altro.

❧ Salve a tutti voi della mitica reda di GP. Mi chiamo Alice ed ero l'unica ragazza presente alla gara Totality Games il 17 settembre...che fine ha fatto Red Fury? Secondo voi il Super Nintendo è defunto? Un saluto a tutti e in particolare al mio redattore preferito, Pentothal.

❧ Alice Casarini, Bologna

Per Red Fury vale il discorso della domanda precedente, al primo circo che è passato l'abbiamo vista zompare verso la gabbia delle foche urlando di gioia. Da quel giorno grazie a Dio niente più notizie. Fa bene ricordarlo una volta al

messe, come dire che il Super Nintendo un altro buon anno di vita ce l'ha. Non tiratelo per i piedi, e su.

❧ Caro Apecar, vorrei sapere i mesi di uscita del nuovo colosso per Snes (Donkey Kong Country 2). God Save the King!

❧ Marco Ramazzini

Arriva, arriva, per Natale ce l'hai... o forse ce l'abbiamo noi, tu aspettalo verso Gennaio.

❧ Vorrei sapere quale secondo voi sia il miglior gioco automobilistico per Snes. Sono già in possesso di Street Racer, Micromachines e Nigel Mansell World Championship. Quale posso acquistare la prossima volta?

❧ Alessio Adami

Ti manca Super Mario Kart e almeno un'altro gioco di Formula Uno visto dall'alto, una cosa tipo Exhaust Heat. Ovviamente poi F-Zero, anche se non è proprio un automobilistico, è salutare.

❧ Caro Ape, sono un fedele possessore di un Duo-R, vorrei sapere se esiste un trucco per scegliere Ryo Sakazaky in Fatal Fury Special, e se avete altri trucchi o gabelle per i giochi di questa console... Rispondi, capito!?!
❧ Anonimo sottolineato Anonimo

Ne abbiamo gli archivi pieni. Per scegliere Ryo Sakazaky in Fatal Fury Special sul Duo-R giocando con un pad a sei pulsanti devi accendere la console e toh, guarda, curioso come lo spazio verso la fine della pagina vada riducendosi gradualmente ad ogni parola che scrivo lasciandomi, ahimè, poco spazio per rispondere ai tuoi quesiti...

HALIFAX

in azione



L'invasione della terra
è in atto.
La sopravvivenza
del genere umano
è nelle tue mani.
Vere battaglie stellari in 3D
con Jupiter Strike



È in gioco il futuro
dell'umanità,
combatti con laser
e riflessi pronti,
nella epica battaglia
stellare ad ipervelocità
con Galactic Attack

Nei migliori negozi di videogames

Acclaim[®]
entertainment inc.

DIVERTIMENTO GARANTITO

HALIFAX

Halifax srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

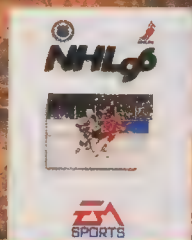
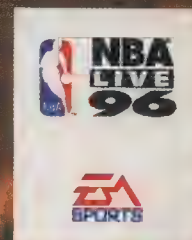
ATLANTIDE

PER ORDINARE BASTA TELEFONARE AL
0362/23.81.48

VI ASPETTIAMO NUMEROSI A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI N. 43

BUON NATALE!

PREZZO REGALO!



I prezzi sono compresi di IVA - tutti i nomi appartengono ai legittimi proprietari - vendita PT a norma di legge

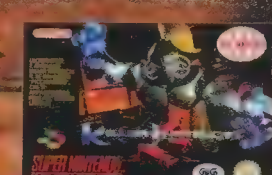
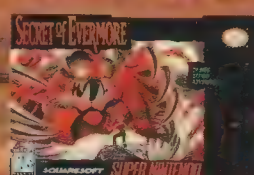


PLAYSTATION

JOYPAD HORI	49.000
JOYPAD SONY	69.000
JOYPAD SEGA	69.000
JOYSTICK ARCADE	149.000
MEMORY CARD	59.000
ACTUA GOLF	138.000
ACTUA SOCCER	138.000
ALIEN TRILOGY	98.000
DESTRUCTION DERBY	138.000
EXTREME GAMES	118.000
FALCATA	138.000
FIFA 96	148.000
GOAL STORM	138.000
GRADUATION 2	148.000
HI-OCTANE	148.000
HYPER FORMATION	148.000
J.LEAGUE PRIME GOAL	148.000
JUMPING FLASH	98.000
KILEAK THE BLOOD	118.000
KRAZY IVAM	118.000
LOADED	138.000
MADDEN 96	148.000
METAL JACKET	138.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	118.000
PGA TOUR GOLF	148.000
PHILOSOMA	118.000
POWER SERVE TENNIS	128.000
RAIDEN PROJECT	128.000
REVOLUTION X	98.000
SHOCKWAVE ASSAULT	148.000
SPACE GRIFFON VI-9	98.000
STAR BLADE	98.000
TEKKEN	148.000
THEME PARK	148.000
TOSHINDEN	118.000
TOTAL ECLIPSE	138.000
TWIN GODDESS	128.000
TWISTED METAL	118.000
VIEW POINT	148.000
WINNING ELEVEN	148.000
WIPEOUT	138.000
WWF WRESTLEMANIA	98.000
ZERO DIVIDE	148.000

SATURN

ADATTATORE	69.000
JOYPAD HORI	59.000
JOYPAD SEGA	69.000
JOYSTICK ARCADE	149.000
VOLANTE	179.000
ASTAL	98.000
BUG!	98.000
CHAOS CONTROL	138.000
CLOCKWORK KNIGHT	98.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	118.000
DARIUS	128.000
DIGITAL PINBALL	128.000
FIFA 96	148.000
FORMULA 1 LIVE	138.000
GOLDEN AXE DUEL	138.000
GOTHA	98.000
GRAM CHASE	118.000
HANG-ON 95	128.000
HI-OCTANE	148.000
HOKUTO-NO-KEN	138.000
KING OF BOXING	128.000
LAYER SECTION	148.000
NBA JAM TOURNAMENT	98.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	118.000
PANZER DRAGON	118.000
PARODIUS DELUXE	98.000
PEEBLE BEACH GOLF	118.000
POWERFUL BASEBALL 95	138.000
PRETTY FIGHTER X	148.000
RACE DRIVIN'	98.000
ROBOTICA	118.000
ROMANCE 4 OF KINGDOMS	148.000
SEGA RALLY	98.000
SHANGHAI	98.000
SHINOBİ	98.000
SHUTRAL	128.000
SIDE POCKET 2	98.000
SIM CITY 2000	128.000
SLAM DUNK BASKET	118.000
SUIKOEMBU	118.000
THEME PARK	148.000
TOSHINDEN	128.000
VIRTUA COP	178.000
VIRTUA FIGHTER 2	158.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	98.000
VIRTUA RACING	128.000
VIRTUAL HYDLIDE	128.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	168.000
VIRTUAL VOLLEYBALL	98.000
WAR IN THE SEA	158.000
WING ARMS	138.000
X-MEN	118.000



.....INOLTRE SONO

DISPONIBILI TUTTE

LE ULTIME NOVITA'

SN/MD/32X/CG/GB

48.000

68.000

68.000

118.000

118.000

138.000

3

D

La fine del sogno americano
A A A 3DO VENDESI
 La 3DO company ha venduto per 100 milioni di dollari alla Matsushita. Il sogno di Trip Hawkins è tramontato?

Joypad revolution

LA PRIMA
FOTO UFFICIALE

Direttamente dalla Nintendo, arriva la prima foto ufficiale del Joypad del NU64. Cosa cambia nel modo di giocare?



Pag. 18

E SE IL PC DIVENTASSE LA VERA MACCHINA DELLA NUOVA GENERAZIONE?

L'ERBA DEL PC È SEMPRE PIÙ VERDE

Se non vivete in Antartide, difficilmente avrete avuto modo di sfuggire alla martellante campagna pubblicitaria organizzata da Microsoft per il lancio di Windows 95. «Che mi importa?» direte «A me interessa solo giocare!» Peccato che stavolta, anche nel campo dei videogiochi, il colosso statunitense abbia intenzione di fare sul serio. Abbiamo chiesto a Andrea Minini, capo redattore della rivista Zeta, di spiegarci come potrebbero cambiare le cose.

Un paio di anni fa non ci saremmo nemmeno sognati di scrivere quello che ci accingiamo a esporre. Si tratta di una riflessione sul futuro dei videogiochi o, meglio, sul futuro delle macchine che utilizzeremo per giocare. Due anni, però, in campo informatico equivalgono più o meno a un secolo e quindi eccoci qui, a cercare di capire se in un futuro compreso entro i prossimi 5 o 10 anni le macchine dedicate esclusivamente ai videogiochi avranno ancora senso di esistere. Se nell'introduzione abbiamo menzionato Windows 95 è per il ruolo che il nuovo sistema operativo dovrebbe avere nel tentativo di rendere più semplice l'accesso alle risorse di un personal computer. È innegabile, infatti, che a tutt'oggi la configurazione di un PC sia un compito da incubo, che fa perdere ore e ore anche ai più esperti, per non parlare dei neofiti che spesso vengono colti dalla tentazione di gettare tutto dalla finestra e dedicarsi alla coltivazione di gerani.

Questo stato di cose sembra destinato a cambiare. Con il passare dei mesi aumenta costantemente il numero di schede di espansione autoconfiguranti e si assiste a un massiccio spostamento da parte delle software house verso il nuovo sistema operativo, che è in grado di sfruttarle appieno. Presto per giocare a un videogioco un utente PC dovrà compiere le seguenti azioni:

1) Inserire il CD-ROM desiderato nel drive.

2) Cominciare a giocare.

Bella forza, direte voi, è quello a cui sono abituati tutti i possessori di PlayStation, 3DO e Saturn, per non parlare di chi utilizza console a cartuccia. Proprio qui sta il punto: uno dei maggiori vantaggi delle console rispetto ai computer sta per essere annullato, e non è l'unico.

Nelle console della nuova generazione moltissimo è stato puntato sulla capacità di generare immagini tridimensionali realistiche in tempo reale. Si tratta del terreno di scontro per Sony e Sega, con quest'ultima impegnata a inseguire la rivale, sulla carta avvantaggiata da un punto di vista squisitamente tecnico. Anche in questo caso i personal computer sono in ritardo: il Pentium più potente

disponibile attualmente sul mercato stenta a raggiungere i livelli di una PSX, e in soli 256 colori, oltre a costare infinitamente di più. Quella del prezzo, come vedremo, è una considerazione in un certo senso relativa, mentre dal punto di vista delle prestazioni le acque si stanno muovendo. Si torna a Windows 95, che prevede un supporto diretto per schede acceleratrici dedicate al 3D. Entro la fine dell'anno saranno già disponibili due schede di questo tipo (ed entrambe superano le specifiche di Saturn e PSX) e nella confezione di una delle due sarà possibile trovare una conversione di *Virtua Fighter Deluxe*. *Virtua Fighter* per una macchina che non sia il Saturn, avete letto bene, e sono già disponibili le versioni PC di *Destruction Derby* (ottima) e *Wipeout* (scarsa): l'utente PC è l'unico che possa disporre della produzione software Saturn e PSX, oltre a poter giocare alla migliore conversione di *MK 3* disponibile sul mercato.

Designed for



Microsoft
 Windows 95

Un altro problema è rappresentato dai sistemi di controllo che, se per quanto riguarda i simulatori di volo hanno raggiunto livelli impressionanti, per i giochi arcade è ancora limitato a quattro pulsanti (e per un solo joypad, per giunta). La società canadese Gravis, comunque, ha sviluppato un nuovo tipo di interfaccia destinato a risolvere questi problemi e già supportato da titoli del calibro di FIFA '96 e NHL '96.

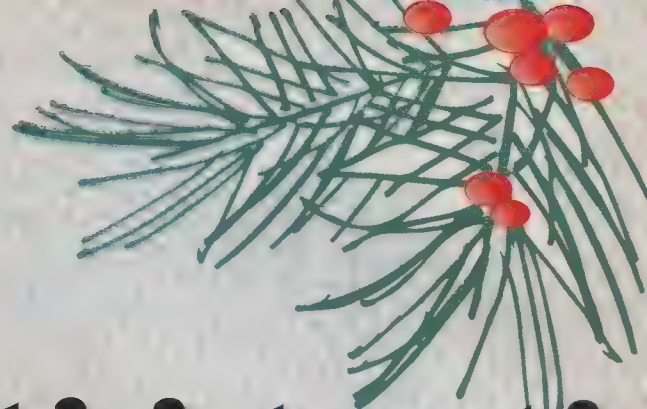
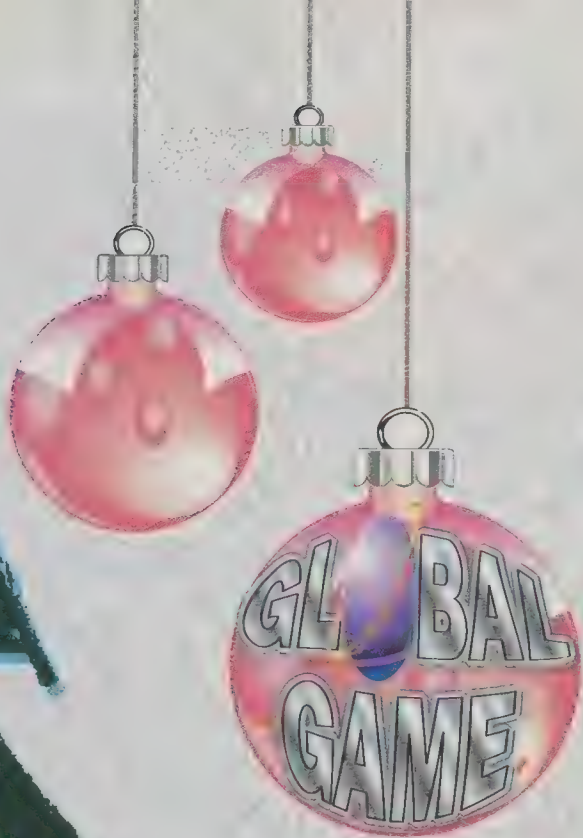
La macchina da gioco perfetta, dunque? Al momento la risposta è comunque negativa, per un motivo semplice semplice: il prezzo di un PC ben configurato supera abbondante-

mente i due milioni, mentre potete portarvi a casa un Saturn o una Playstation per molto meno della metà. Non dimenticate, però, che la domanda che ci eravamo posti all'inizio riguardava il futuro, un futuro per cui Trip Hawkins aveva sognato un 3DO impegnato a gestire tutte le attività multimediali della famiglia. Gli elementi attuali, invece, sembrano indicare che al posto del 3DO troverete un bel PC. Magari con tastiera a infrarossi, magari comandato con la voce, ma pur sempre un PC.

In America il personal computer è ormai avviato a diventare un comune elettrodomestico: serve a tenere la contabilità, a scrivere, a finire il lavoro che ci si porta dall'ufficio, a gestire un'attività in proprio e anche a giocare.

Quando sarà impossibile (o comunque molto difficile) fare a meno di un personal computer per la famiglia, e quello stesso computer sarà in grado di proporre videogiochi migliori di quelli visti sui sistemi "per-ragazzi", credete davvero che avrete bisogno di una console?





Tutti i tasti che desideri

Con noi avrai tutti
i video games in
commercio al mondo

Farai parte di un
gruppo in franchising
a circuito nazionale

Il tuo centro godrà
di una pubblicità
a respiro nazionale

I tuoi clienti faranno
parte del fantastico
"Club GlobalGame"

Avrai un'insegna
esclusiva e servizi unici

Sarai illuminato
alla prima fornitura

24 ore su 24 collegato
con il tuo franchisor
per ogni problema

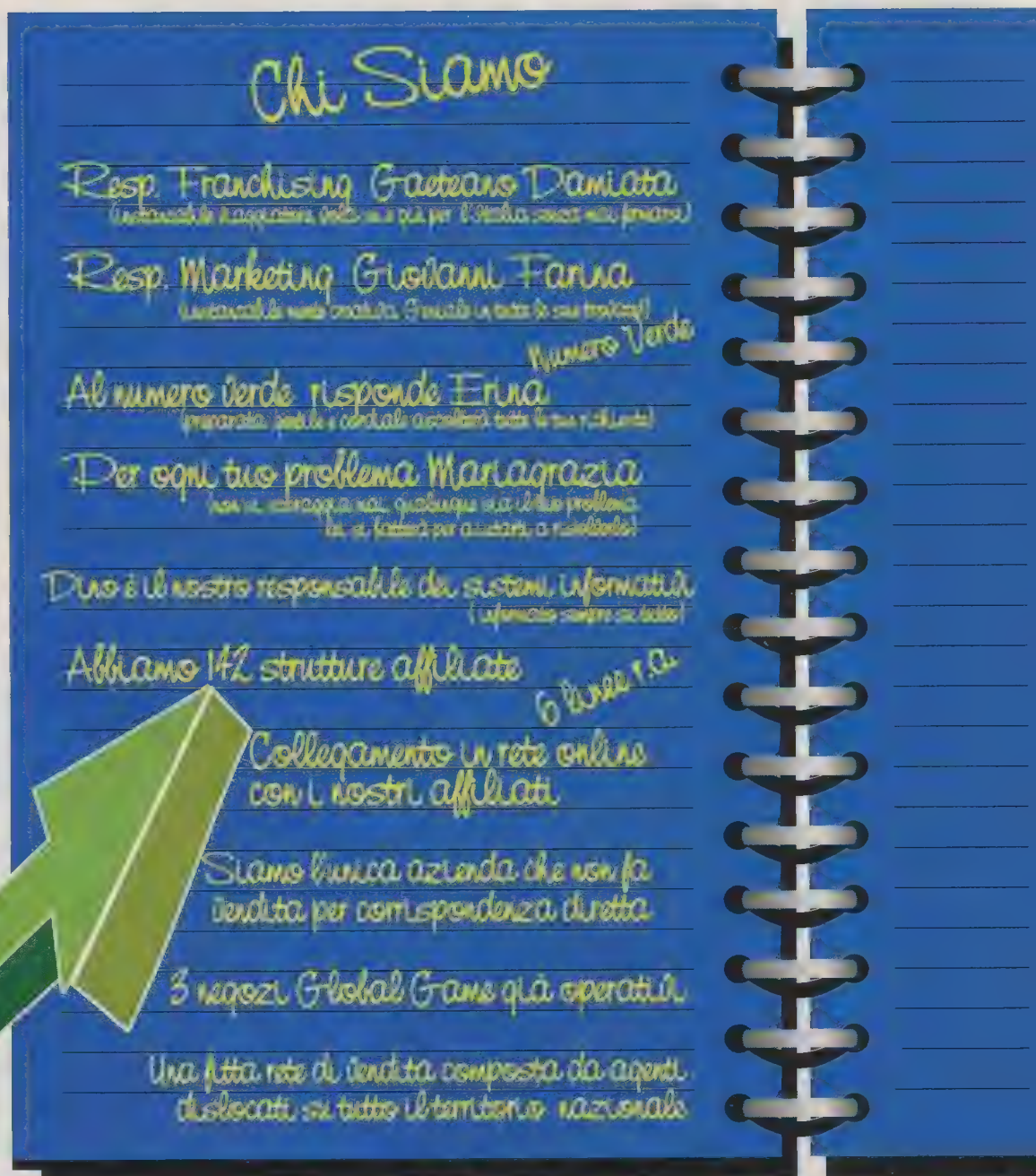
Conoscerai in anteprima
tutte le novità in
fatto di Software

**GLOBAL
GAME®**

UN'AZIENDA IN COSTANTE ASCESA

GLOBAL GAME è oggi un marchio conosciuto in tutta Italia. Il gruppo ha aziende dislocate su tutto il territorio nazionale scelte per creare una rete capace di interagire e completarsi.

La Global Game offre oggi un vastissimo assortimento nel campo dei videogame legandosi ad importanti prodotti come Nintendo, Sega, Sony, e accessori Logic 3. Innumerevoli i servizi disponibili per gli affiliati: consulenza per la ricerca, scelta e allestimento locali, fornitura arredamento, formazione del personale, meeting di aggiornamento su prodotti e tecniche di vendita, fornitura hardware e software per la gestione, assistenza fiscale e legale. La Global Game inoltre è l'unico centro ad offrire un'assortimento totale di 2500 articoli la cui vendita sarà appoggiata dall'efficace e massiccia pubblicità che la Global Game pubblica regolarmente su numerose testate del settore.



NUMERO VERDE

167- 279350

GLOBAL
GAME®

PRESTO L'ATTESA DELL'ULTRA 64 SARÀ FINITA

ULTRA 64: SIAMO AGLI SGOCCIOLI

Lo Shoshinkai Show svelerà finalmente il mistero della console Nintendo

La prima immagine del joypad dell'Ultra 64 è finalmente arrivata. La rivoluzione, annunciata a suo tempo da Howard Lincoln della Nintendo of America, è dunque cominciata. Quali sono gli aspetti innovativi del nuovo joypad. Sinceramente non sono pochi, a partire dal numero delle impugnature (tre). Inoltre, la presenza di un pulsante analogico sul davanti e di una sorta di "grilletto" sotto il manico centrale, garantiscono la possibilità di giocare con una mano sola. Lo slot per la memory card dovrebbe trovare posto sempre nel joypad che, come potete notare dalla foto, possiede i canonici sei tasti più i due pulsanti Left e Right nella parte superiore, più un tasto start. Le novità relative all'NU64 non si fermano qui. Oltre alla conferma della data di lancio ufficiale, prevista per la primavera anche in Giappone (come avevamo già detto il mese scorso), che sembrerebbe dovuta alla scarsità di software attualmente disponibile, voci sempre più insistenti affermano che la nuova super console della Nintendo non utilizzerà né cartucce né normali CD, ma piuttosto un disco magnetico. Sotto la definizione disco magnetico rientrano un gran numero di supporti, dai dischetti 3,5 pollici, utilizzati dagli utenti PC, al mini disc della Sony (ma un eventuale accordo tra Sony e Nintendo è da considerarsi, quanto meno, improbabile). Nel momento in cui avrete tra le mani questo numero di Game Power lo Shoshinkai Show di Makuhari sarà già concluso, quindi la risposta a questa e ad altre domande che affollano la mente di giocatori e addetti ai lavori sarà stata data. Purtroppo, al momento di andare in stampa, le uniche cose trapelate sono da definirsi semplici indiscrezioni, e come tali vanno prese. Sul prossimo numero sapremo essere più precisi, e dedicheremo uno speciale proprio all'Ultra 64, redatto dal nostro infaticabile inviato nella terra del Sol Levante Nicolasan. Non potete proprio perdere il numero di gennaio!



DOOM SU PLAYSTATION

Per Natale i giocatori di Play Station potranno scendere sul pianeta maledetto, con tanto di fucile a pompa, per liberarlo dall'orrenda infezione che l'ha colpito. Sicuramente, chi ha già giocato al rivoluzionario sparafuturo della ID Software, avrà capito che stiamo parlando di *Doom*, il gioco che, secondo una stima fatta di recente, è il titolo più conosciuto dagli utenti PC di tutto il mondo. *Doom* è già uscito per console, precisamente ha fatto la sua apparizione su Jaguar, SNES e 32X, con risultati, spesso controversi. Ora, con la versione per PSX le cose dovrebbero raggiungere il massimo della fedeltà, essendo il sistema operativo della Play Station basato su un processore Pentium a 90 MHz.



LUCAS ARTS E NINTENDO: AFFARE FATTO!

STAR WARS SU ULTRA 64

Shadow of the Empire sarà il primo titolo. In uscita a metà del 1996

Due grandi potenze del divertimento elettronico, la Nintendo of America Inc. e la LucasArts Entertainment Company, hanno annunciato un'alleanza strategica per portare i nuovi episodi della saga di "Guerre Stellari" su Ultra 64.

Il gioco, *Star Wars: Shadow of the Empire*, sarà realizzato in esclusiva per Ultra 64 e sarà disponibile a metà del 1996. La storia si sviluppa in un tempo intermedio tra "L'impero colpisce ancora" e "Il ritorno dello Jedi" e si articola in un mondo di criminali dove il giocatore dovrà affrontare nuovi e potenti nemici, oltre a quelli classici quali Boba Fett, Jabba the Hutt, Darth Vader e lo stesso Imperatore.

«*Shadow of the Empire* è un'importante aggiunta all'universo di "Star Wars", e sono contento che LucasArts e Nintendo portino questa nuova storia su una piattaforma videoludica», ha spiegato George Lucas, fondatore e presidente della LucasArts.

«Siamo orgogliosi di collaborare con la LucasArts», ha affermato Howard Lincoln, presidente della Nintendo of America. «Combinando questa incredibile nuova storia della saga di "Guerre Stellari" con le potenzialità dell'Ultra 64, potremo dare ai giocatori tutto quello che hanno sempre desiderato in un videogioco».

Il videogioco è l'elemento centrale di un completo lancio multimediale basato su questo nuovo episodio della saga di "Guerre Stellari". Insieme al gioco *Shadows of the Empire* verranno lanciati sul mercato un romanzo della Bantam Books e una serie a fumetti della Dark Horse Comics. Sono previsti anche una serie di figurine della Topps e altri prodotti collegati da Kenner, Galoob e altri licenziatari.

Questo accordo rientra pienamente nella strategia Nintendo di avere a disposizione software esclusivo per l'NU64, seguendo la politica del "se ci vuoi giocare puoi farlo solo con comprando un Ultra 64" un po' quello che ha determinato a suo tempo il successo mondiale del NES.

LA CASA GIAPPONESE DOMINA ANCORA IL MERCATO

LA NINTENDO RAGGIUNGE IL MILIARDO

Un record che ripropone la Nintendo come leader del mondo videoludico

Un record davvero invidiabile, anche partendo dal presupposto che non era mai stato raggiunto da nessuno prima. Un miliardo di videogiochi in tutto il mondo sono davvero moltissimi e rafforza l'immagine della Nintendo proprio in un momento in cui, con la sempre più netta affermazione della Play Station della Sony e il discreto successo del Saturn della Sega, rischiava di essere presa in contropiede.

Dando un'occhiata da vicino ai numeri di questo successo si possono fare diverse valutazioni.

- Dal lancio del primo videogioco dedicato a Super Mario, avvenuto nei primi anni ottanta, la Nintendo ha venduto giochi al ritmo di circa tre titoli al secondo negli ultimi 12 anni.
- Messi uno in fila all'altro, i giochi venduti farebbero due volte e mezzo il giro dell'equatore.
- Più di 2000 giochi diversi sono stati realizzati per essere utilizzati con sistemi da gioco della Nintendo.
- A livello percentuale, il miliardo di giochi venduti sono suddivisi, tra le console della grande "N" in questo modo: 50% per NES, 27% per SNES e 23% per Game Boy.
- Geograficamente la suddivisione è 44% di giochi venduti in Giappone, 42% negli Stati Uniti e 14% altrove.
- Il miliardo di giochi venduti dalla Nintendo è l'equivalente di un gioco per ogni teenager della terra.



Oltre a questo record, l'uscita dell'Ultra 64 non dovrebbe fare altro che dare nuova linfa vitale alla casa giapponese. Siamo sicuri che la Nintendo ne abbia bisogno?

TUTTO *un* ALTRO MONDO



SEGA
Master System



GAME BOY

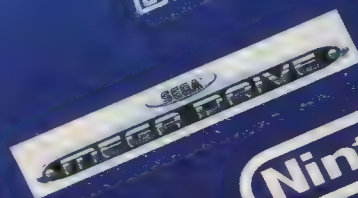
GENSOFT



Play Station

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
GAME GEAR



Nintendo

CD ROM FM VIDEO

ACCESSORI

Logic
3

IMPORTATI DA
TEKNOS TRADING
DISTRIBUITI DA
GLOBAL GAME

GLOBAL
GAME

UNA NUOVA MASCOTTE PER LA NEWEL

Click è il nome della nuova mascotte che cottrandistinguerà la Newel d'ora in avanti. Il disegno di Click lo potete trovare a centro rivista e, come potrete notare, ricorda uno scorpione con tanto di scarpe da tennis e maglietta. La Newel è uno dei distributori di maggiore rilievo sul mercato italiano, pur non avendo il richiamo di società che svolgono esclusivamente l'aspetto distribuzione, la Newel possiede anche un negozio a Milano, ha più volte ottenuto la licenza per l'Italia di titoli di tutto rispetto. L'adozione di una mascotte che segni ogni nuova iniziativa indica sicuramente il fatto che adesso le cose, per la società milanese, si faranno sempre più interessanti.

UN SOGNO AMERICANO È GIUNTO AL TERMINE

LA 3DO ABBANDONA LA BATTAGLIA DELL'HARDWARE

100 milioni di dollari da parte della Matsushita

Un affare da 100 milioni di dollari più le royalties. È stato questo l'accordo che ha fatto passare tutti i diritti dell'hardware a 64 bit dell'M2 dalla 3DO company alla Matsushita Electronic Industrial - una società legata alla Panasonic. Occorre ricordare che l'M2 è il nome in codice con cui si definisce l'upgrade dell'odierno formato del 3DO e dovrebbe, il condizionale è d'obbligo, viste le continue smentite di un lancio prima di Natale, essere disponibile per l'anno prossimo, in ogni caso non sarà più Trip Hawkins a seguirne il futuro.

Questo implica, innanzitutto, il fallimento del sogno che la 3DO company aveva accarezzato sin dalla sua creazione, cioè quello di spostare il baricentro del monopolio dei videogiochi dal Giappone agli Stati Uniti, inoltre è un chiaro segno di resa da parte della società americana allo strapotere nipponico.

Per quanto riguarda il futuro dell'M2, comunque, le cose potrebbero addirittura essere migliorate. La gestione da parte diretta della Panasonic, e l'utilizzo delle sue risorse, indicano, infatti, una posizione maggiormente tranquilla in quella che può essere definita la "Battaglia dell'Hardware" che sta infuriando tra i grandi colossi dell'intrattenimento videoludico: Sega, Sony e Nintendo.

"Quando abbiamo creato il formato 3DO abbiamo cercato di portarlo al successo. Alcuni obiettivi sono stati ottenuti, ma non sono abbastanza" ha commentato il direttore europeo del marketing della Panasonic, John Edelson, non bisogna dimenticare che la Panasonic è stata la prima licenziataria a produrre il 3DO. "Adesso una grande società con grosse disponibilità finanziarie può curare direttamente la tecnologia e il marketing in tutto il mondo."

La Panasonic è stata una delle società che maggiormente hanno contribuito al raggiungimento delle 500.000 unità di 3DO vendute in tutto il mondo. Adesso con la possibilità di sfruttare la tecnologia dell'M2 le cose sono destinate ad andare ancora meglio. Ma gli altri non staranno certo a guardare.



NUOVA LINFA NEL MERCATO

LA CTO ENTRA NEL MERCATO CONSOLE

È la prima volta che la CTO tratta giochi per console

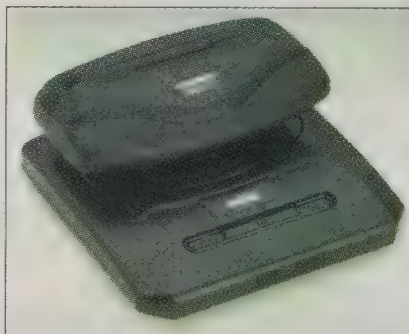
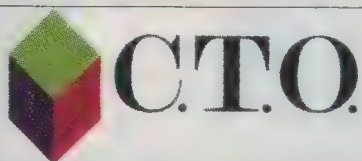
La società distributrice di software di Bologna ha annunciato il proprio ingresso nel mercato delle console, distribuirà i titoli della

Electronic Arts relativi alla Play Station e al Saturn. Tra gli altri titoli quindi sono in arrivo

John Madden Football '96, FIFA Soccer '96, View Point e Theme Park. È la prima volta che la società Bolognese, in attività da più di dieci anni, si affaccia sul mercato console.

Questo ingresso si può intendere tendenzialmente per due motivi, il primo è ha causa della nuova scossa che l'ingresso di PSX e Saturn ha dato al mercato, il secondo perché il supporto usato dalle nuove super console è il CD, non le cartucce.

Riguardo FIFA Soccer, le ultime notizie prima di andare in stampa indicano il 22 dicembre come la data di uscita sul mercato più probabile.



Il 32X doveva essere semplicemente un palliativo in attesa dell'arrivo del Saturn. Probabilmente ora ha esaurito la sua funzione. Sotto, Primal Rage per 32X.



I NOMADI NON ANDRANNO SU NETTUNO

NO NOMAD!

Le due macchine Sega non verranno distribuite in Europa

Il mese scorso avevamo parlato della nuova macchina della Sega, il Nomad, che avrebbe dovuto rappresentare una via di mezzo tra il Mega Drive e il Game Gear, insomma, una sorta di MD portatile. Sembra comunque che, anche se la produzione continua, che il Nomad non verrà importato, almeno ufficialmente in Europa. Anche se la richiesta non era invidiabile, la Sega ha preferito focalizzare i propri sforzi essenzialmente sul Saturn, che sembra non ingranare nel vecchio continente.

Per il Neptune il discorso è diverso, ma forse anche peggiore. "Il Neptune è un progetto morto al momento," ha affermato il direttore marketing della Sega Europe Barry Jafrato. "In effetti, abbiamo deciso di smettere di introdurre nuove piattaforme per ora. Il successore del Saturn non arriverà prima di altri tre anni."

"In Giappone il Saturn ha avuto un largo successo, al momento ha venduto circa un milione duecentomila unità, ma sappiamo che è nostro compito concentrare i nostri sforzi, e non disperderli in più progetti. La concorrenza della Sony, che segue al 100% la propria macchina, non è da sottovalutare."

Il progetto Neptune proponeva in un'unica macchina le prestazioni di Mega Drive e 32X. Anche se la Sega insiste nel dire che il 32X non è ancora un formato defunto, a ragione dopo l'uscita di Virtua Fighter, ha comunque ridotto il prezzo sul mercato inglese.

Non ti sei ancora iscritto al fantastico club Global Game?

Non sai cosa ti perdi!



Anticipa la tua iscrizione
telefonando al nostro
numero verde

NUMERO VERDE
167- 279350

La Capcom giapponese ha licenziato 100 persone del proprio staff, pari al 10% della sua forza lavoro. Sarebbe che il motivo di tale depennamento sia dovuto al passaggio della società giapponese, dallo sviluppo di prodotti per 16 bit a titoli per 32 bit. Le motivazioni addotte sarebbero che, per il momento, le vendite per le macchine a 32 bit sono sensibilmente inferiori a quelle che garantivano fino a qualche tempo fa le piattaforme più piccole. Un titolo per Saturn o Play Station ha un potenziale di vendita che rappresenta 1/10 di quello che vendeva un gioco per 16 bit 2 anni fa.

CAPCOM

Stop the Press

LE ULTIME SULL'NINTENDO 64!

Ultime nuove sull'Ultra 64. Anche se in Giappone si chiamerà Nintendo 64. Queste ultime indiscrezioni arrivano in redazione esattamente qualche ora prima di andare in stampa. Badate bene che non ci è stato possibile verificarle, per cui sono soggette a smentita senza preavviso, però sono comunque interessanti. Sarebbe che il supporto sul quale i giochi per NU64 verranno venduti non sarà solo cartucce o solo supporto magnetico, come avevamo detto qualche pagina più indietro, bensì che il supporto ottico, qualunque esso sia, servirà per i GdR, sfruttando le capacità di immagazzinando dati del disco, mentre le cartucce supporteranno tutti quei tipi di giochi che non necessitano di enormi quantità di dati o di salvataggi continui, vedi picchiaduro e, alcuni casi i giochi a piattaforma. Sempre in tema Giochi di Ruolo, pare, dico pare, che *Final Fantasy 7* per Ultra 64 sarà una "mappazza" di ben 400 megabit, facendo il paragone con i titoli GdR per SNES, che non superavano i 32 megabit, provate un po' voi a immaginare cosa possono aver sviluppato! Inoltre, abbiamo l'ultimissima immagine dell'NU64, con tanto di nuovo logo, quella "N" in 3D che campeggia sul fronte della macchina e sulla cartuccia inserita. Ancora un po' di pazienza ragazzi, si sta per decollare!



Pubblicità del mese

Ormai la notizia è ufficiale. L'Ultra 64 verrà lanciato sul mercato giapponese, e di conseguenza su quello mondiale, non prima della prossima primavera. La battaglia delle pubblicità televisiva, in Italia, è ufficialmente cominciata il 19 novembre, e vede in lizza Sony (Play Station), Giochi Preziosi (Saturn, Mega Drive, Game Gear e Pico) e Gig (Snes e Game Boy). Per quanto riguarda l'NU64, in Francia hanno avuto un'idea originale per fare in modo che la "moda" del 32 bit venga ritardata in attesa del 64 bit Nintendo. La pubblicità qui sopra, infatti, recita: "Caro Babbo Natale, quando scenderai dal cielo dimenticati del 32 bit che ti ho chiesto".

AUMENTANO GLI SVILUPPATORI ESTERNI PER IL SATURN

50 TITOLI DISPONIBILI PER NATALE

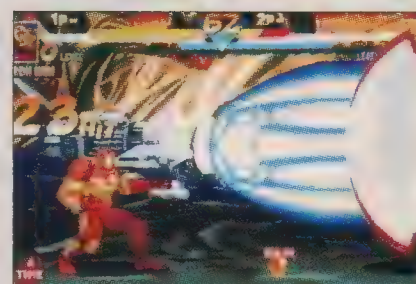
La guerra del software continua senza esclusione di colpi

L'abbiamo ripetuto più volte. Il successo di una macchina dipende dal software disponibile. L'iniziale vantaggio acquisito dalla Sony in questa ultima parte dell'anno ne è un'indicazione più che eloquente. La Sega non resta comunque a guardare, e se il Saturn è la macchina a 32 bit che ha a disposizione il maggior numero di titoli sviluppati internamente (per ora sono 21), sembra che le cose siano destinate a cambiare.

Più di trenta case di software esterne (o se preferite Third Party) stanno sviluppando titoli per il Saturn, il che dovrebbe portare la biblioteca del 32 bit Sega a oltre 50 titoli per questo Natale. Mike Ribero, vice presidente esecutivo, per le vendite e il marketing della Sega of America, ci ha detto: "I commenti delle nostre Third Party indicano che la superiorità tecnica del Saturn permette di creare un'esperienza videoludica maggiormente dinamica".

Greg Ballard, presidente della Capcom Entertainment, ha aggiunto, "Ogni giorno i nostri programmatori scoprono che c'è ancora molto da 'tirare fuori' dal nuovo sistema di sviluppo del Saturn. Dicono che la macchina garantisce loro una piattaforma di gioco che si poteva solo sognare qualche tempo fa." La Interplay è d'accordo. "I nostri titoli sono tra i top dell'industria al momento, e le potenzialità della memoria interna del Saturn garantiranno ai videogiocatori una grande varietà di giochi." Ha sottolineato Brian Fargo, capo dell'ufficio esecutivo, "Con *Descent*, la nostra serie *VR Sport*, *Casper*, *Frankenstein* e *Cyberia*, spingeremo il Saturn ai suoi limiti". Bisogna considerare che la maggior parte delle case di software stanno sviluppando gli stessi titoli sia per Saturn che per PSX, il che va a tutto vantaggio dei videogiocatori, è chiaro che se la soffoca del Saturn avrà una varietà così elevata, probabilmente il distacco tra Sega e Sony potrebbe ridursi considerevolmente.

SEGA



X-Men Children of the Atom, della Capcom, sarà convertito prima per Saturn.



ADESSO SIAMO ANCHE A MILANO

**ABBIAMO INAUGURATO
UN NUOVO CENTRO
GLOBAL GAME**

**VUOI ISCRIVERTI
AL NOSTRO
FANTASTICO
CLUB GLOBAL GAME?**

**VIENI A TROVARCI NEL NOSTRO NUOVO CENTRO
PER TUTTO IL MESE DI DICEMBRE
RICEVERAI IN OMAGGIO L'ISCRIZIONE AL CLUB.**



gomez & mortisia

I LOGHI E I MARCHI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

**GLOBAL
GAME**

**DI MARTINO DEJAN Via Nicolini, 21
Tel. 02/3451247 - 20100 MILANO**

NEWS

TEKKEN CAMPIONE DI VENDITA

Le cose per la PlayStation e per i titoli a essa dedicati stanno scalando le classifiche di vendita in tutta Europa. Soprattutto in Inghilterra, Francia e Germania, paesi che hanno una cultura videoludica più antica e meno bigotta che non da noi. Si è stimato che Destruction Derby, il gioco della Psygnosis, abbia venduto almeno una copia per ogni PSX acquistata oltremarina, il che significa 50.000 copie in due sole settimane, a tanto ammonta il numero di console Sony entrate nelle case dei videogiocatori inglesi. Tekken ha fatto ancora meglio, raggiungendo lo stesso numero di copie vendute in una sola settimana, risultando il gioco più venduto in Inghilterra nella prima settimana di novembre.

Novità GIOCHI

DOKIOKI PSX-BANPRESTO

La Banpresto, una divisione della Bandai, firma un gioco del tutto particolare per PlayStation, disponibile in Giappone già da questo mese. Invece di lanciarsi in conversioni di coin-op di successo, hanno deciso di convertire un prodotto già uscito per una piattaforma decisamente elitaria quale il Macintosh, e, a giudicare dalle immagini, forse non è stata una scelta sbagliata. Nei panni di un robot con quattro braccia di nome Terminus, bisogna esplorare il mondo di Espasy facendosi aiutare da altri robot, come Kemapong, che vi farà da guida. La grafica sembra essere il punto di forza di questo titolo, ma non è detto che anche la giocabilità non riesca a stupirci con effetti speciali. Infatti, pare che i complessi effetti visivi (come i riflessi nell'acqua) realizzati su potenti workstation vengano gestiti in tempo reale dalla PlayStation, con risultati a dir poco strabilianti. Comunque, prima di esultare, forse è meglio aspettare la recensione...

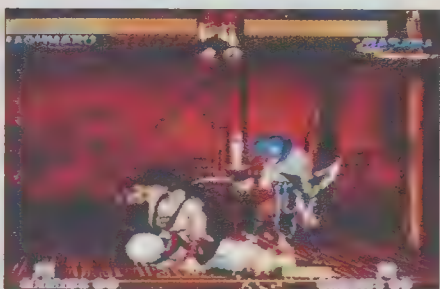


La grafica è davvero impressionante, e la giocabilità?

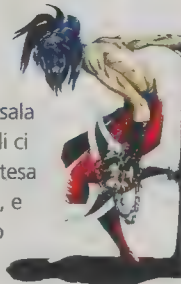
SAMURAI SHODOWN 3

NEO-GEO CD-SNK

È imminente l'uscita del terzo episodio della saga di uno dei picchiaduro per Neo-Geo (e in assoluto) più famosi e amati. Samurai



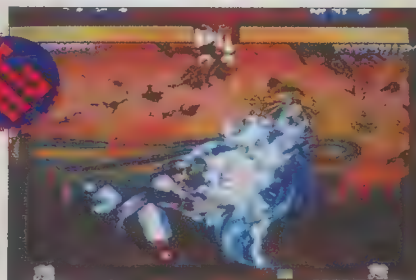
Shodown 3 uscirà in sala giochi a dicembre, e lì ci si potrà allenare in attesa delle versioni da casa, e subito dopo verranno realizzate le versioni CD e cartuccia. Sono state introdotte alcune interessanti novità come l'allineamento, che permette di decidere se assegnare al proprio personaggio un set di mosse speciali da cattivo o da buono, la possibilità di spostarsi lateralmente per evitare i colpi (come in *King of Fighters*), i Super attacchi che eludono le parate (come in *World Heroes Perfect*), le parate aeree e un'opzione che permette di decidere il grado di violenza del gioco. Sono invece state eliminate quasi tutte le proiezioni. Per quanto riguarda i personaggi, vera e propria forza del gioco, sono stati aggiunti Shizumaru Hisame, un ragazzo in cerca del suo passato, Basara, uno zombie tornato per vendicarsi, Rimiru, sorella di Nakoruru, Gaira Caffeine, un monaco nipote di Nicotine, e Shiru Amakusa Tokisada, angelo della distruzione sceso dal paradiso. Dei vecchi troviamo, invece, Galford, Genjuro, Hanzo, Haohmaru, Kyoshiro, Nakoruru e Ukyo. Chiudiamo con l'ultima rivelazione: Kuroko non c'è più!



Gli amanti dei precedenti episodi non tarderanno a riconoscere i loro eroi.



Lo stile di gioco è rimasto, comunque, immutato. Evviva!



X-MEN SATURN-CAPCOM

Ormai abbiamo smesso di contare le telefonate che ci chiedevano la data di uscita dei picchiaduro Capcom previsti per le nuove console. Finalmente sembra che almeno la conversione per Saturn di uno dei tre titoli sia pronta. Tra tutti gli ansiosi videogiocatori i più fortunati sono i fan degli eroi Marvel, visto che *X-Men Children of the Atom* dovrebbe già essere disponibile quando leggerete queste righe. Tra l'altro, possiamo già dirvi che in questa versione è stato aggiunto il modo Survival Battle, simile a quello inserito nella conversione di *Super Street Fighter II*, e che funziona il trucco per utilizzare Akuma. Speriamo che almeno queste immagini vi bastino fino a quando non riuscirete a portarvelo a casa.



Ciclope contro Ciclope! Un vero e proprio scontro tra titani, presto su Saturn.

GLOBAL GAME®

**Adesso troverai
tutti i prodotti
GLOBAL GAME
anche dalla ditta
Cascino Angelo s.n.c.
Via Grisone, 24
Tel. 091/8112711
Termini Imerese (PA)**

Grande Offerta.

**Vieni da noi
entro il mese di dicembre,
riceverai l'iscrizione gratuita
al nostro fantastico
"Club Global Game"**



NEWS

LA NINTENDO BALLA IN BORSA

L'incapacità della Nintendo di lanciare nei negozi l'Ultra 64 prima di Natale, a causa della mancanza di software, che sembra abbia bisogno di più tempo del previsto per essere sviluppato, ha avuto un contraccolpo anche per quel che riguarda la quotazione in borsa della società giapponese. Il giorno stesso in cui è stato annunciato il ritardo, ha avuto una caduta di 480 yen che è stata comunque contenuta con il passare delle ore. La concorrenza di Sony e Sega sono state le ragioni principali di questa "sfiducia" da parte degli agenti di borsa.

TSUTENKAKU PSX•SONY MUSIC ENT.

Su questo numero di GP si può trovare la recensione di *Layer Section* per Saturn, uno sparattutto bidimensionale che trae la sua forza non da una grafica mozzafiato ma bensì da una grande giocabilità. Sugli stessi principi si dovrebbe basare anche questo *Tsutenkaku* che, invece, farà la felicità degli sparattutto-maniaci che possiedono una PlayStation. Astronavi che si trasformano in robottoni, possibilità di giocare in due e una miriade di nemici e proiettili su schermo dovrebbero bastare anche al più pignolo videogiocatore. La visuale di gioco è quella classica degli sparattutto verticali con un paesaggio che si articola in un finto 3D sullo sfondo dell'azione. Sul prossimo numero dovreste trovare la recensione, a meno che i rallentamenti non facciano scendere il voto sotto il 20%.



Le smart-bomb sono un elemento essenziale per ogni sparattutto che si rispetti.



Nel modo a due giocatori il divertimento raddoppia, matematico!



CRITICOM PSX/SATURN•VIC TOKAI

La Vic-Tokai sfida Tekken e Virtua Fighter per imporsi nel campo dei picchiaduro poligonali in 3D per le nuove macchine a 32 bit. Gli elementi che caratterizzano questo *Criticom*, tuttavia, non sembrano assolutamente originali; soliti personaggi ricoperti di texture colorate, qualche spruzzo di Gouraud shading per evidenziare le rotondità di alcune parti del corpo,

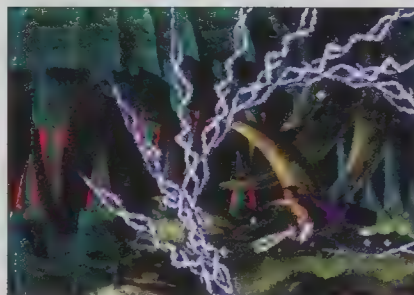
classiche rotazioni della telecamera intorno al combattimento, diverse sequenze in FMV per illustrare le tipiche storie di onore e vendetta e un buon set di colpi e mosse speciali. Dovrebbe essere disponibile per i primi mesi del '96, ma dubitiamo che sarà in grado di rivoluzionare il modo di videogiochiare. Comunque, visto il nostro amore per i picchiaduro, vi terremo informati e non mancheremo di consigliarvi l'acquisto se ne varrà veramente la pena.



Uno dei colpi speciali classici nei picchiaduro dell'ultima generazione.



Di solito più sono grossi più sono lenti e stupidi. Sarà così anche in *Criticom*.



Ecco uno dei colpi speciali effettuabili in *Skeleton Warriors* della Playmates.



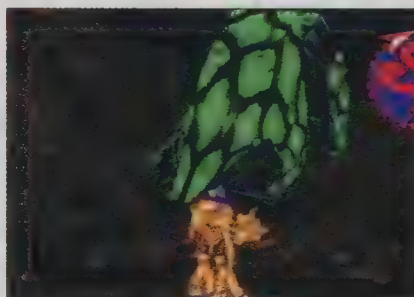
Uno scheletro da eliminare immediatamente.

SKELETON WARRIORS SATURN•PLAYMATES

Skeleton Warrior è un classico arcade bidimensionale ispirato a dei giocattoli in plastica discretamente famosi in America e recentemente importati in Italia. Sono dei pupazzi dall'aspetto mostruoso (da cui è stata tratta anche una serie a cartoni), e ritraggono scheletri e guerrieri del Chaos, esattamente come piacciono a noi, apparentemente appena usciti dall'inferno. Ovviamente, vista la fonte a cui si ispira, *Skeleton Warrior* non poteva certo essere ambientato in un mondo colorato e spensierato. A una prima impressione, comunque, sembra eccellente, almeno sotto il punto di vista della grafica, ricca di personaggi e fondali renderizzati e di animazioni assolutamente realistiche. Probabilmente si rivelerà un grosso successo per Saturn, quindi potrete presto leggerne la recensione.

THE GHEN WAR SATURN•SEGA

Ogni tanto fa piacere vedere qualche prodotto non originale ma almeno diverso dalla massa. La trama di *Ghen War* è abbastanza complessa, quindi cercheremo di semplificarla il più possibile: i Ghen, una razza aliena, sono fuggiti dal loro pianeta per rifugiarsi sulla Terra. In cambio dell'ospitalità, i Ghen mettono a disposizione dei terrestri le loro conoscenze e li aiutano nella ricerca di nuove risorse. Tuttavia, a un certo punto gli umani scoprono le vere intenzioni dei Ghen e decidono di combatterli. A bordo di un piccolo mech dovete combattere contro questi infidi alieni in un ambiente tridimensionale completamente libero, che permette di muoversi in qualunque direzione. Il vostro mech può compiere svariate azioni e ovviamente è dotato di molteplici armi con cui dovrà ripulire le diverse località. Texture mapping, poligoni in quantità e animazioni estremamente fluide chiudono la panoramica su questo titolo che potrebbe riservarci piacevoli sorprese: Controllate i negozi, dovrebbe essere già in circolazione.



Quel baffo debb'essere lenti e non può essere così forte come i Ghen.



Un'immagine da dentro l'abitacolo del nostro mech da guerra.



gomez & morisia

**ABBIAMO INAUGURATO
UN NUOVO CENTRO
GLOBAL GAME**

**VUOI ISCRIVERTI
AL NOSTRO
FANTASTICO CLUB?**

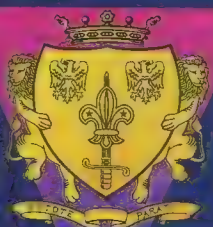
**VIENI A TROVARCI NEL NOSTRO NUOVO CENTRO,
PER TUTTO IL MESE DI DICEMBRE
RICEVERAI IN OMAGGIO L'ISCRIZIONE AL CLUB.**

**ADESSO
SIAMO
ANCHE A
CATANIA**



**TRICHINI SALVATORE - Via Firenze, 212
tel. 095/437383 - 95100 CATANIA**

OGGI E I MARCHI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI



QUEEN

VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)

Buone Feste

SOFTWARE & GAMES

COMPUTER
SONY PlayStation Center

CONSOLE 32 BIT

THE TOP GAMES

SEGA SATURN



CONSOLE

CONSOLE 3DO NTSC PANASONIC FZ10 + GAME	730.000
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	125.000
CONSOLE GAMEBOY COLORATO / TRASP.	99.000
CONSOLE GAMEGEAR	215.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 1 JOYPADS	189.000
CONSOLE NEO GEO CD + GAME	825.000
CONSOLE SATURN (EURO) + VIRTUAL FIGHTER	1.079.000
CONSOLE SATURN (JAP) + VIRTUAL FIGHTER REMIX	899.000

CONSOLE SATURN (USA)	769.000
CONSOLE SATURN (USA) + VIRTUAL FIGHTER	960.000
CONSOLE SEGA 32X (EURO)	325.000
CONSOLE SEGA 32X (USA)	199.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO)	749.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO) + RIDGE RACER	840.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (JAP)	899.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (USA)	770.000
CONSOLE SUPER NES (USA)	235.000
CONSOLE SUPERINTENDO PAL	225.000
CONSOLE SUPERINTENDO PAL SCART	215.000
CONSOLE VIRTUAL BOY + MARIO TETRIS	369.000

ACCESSORI

JOYPAD 3DO LMP	69.000
JOYPAD INFRAROSSI 3DO	119.000
PISTOLA 3DO	139.000
JOYSTICK FLIGHTSTICK PRO 3DO	189.000
JOYPAD JAGUAR	55.000
JOYSTICK NEO GEO CD	139.000
ADATTATORE A 6 GIOCATORI SATURN	99.000
ADATTATORE UNIVERSALE SATURN	79.000

JOYPAD SATURN SEGA	79.000
MEMORY CARD SATURN	109.000
JOYSTICK SATURN	115.000
VOLANTE ARCADE RACER SATURN	179.000
SATURN JOYPAD LMP BASIC	49.000
SATURN JOYPAD LMP UPGRADE	59.000
PLAYSTATION JOYPAD SONY	59.000
PLAYSTATION JOYPAD ASCII	145.000
PLAYSTATION JOYPAD ASCII	79.000
PLAYSTATION MEMORY CARD	49.000
PLAYSTATION MOUSE	69.000
MEGADRIVE JOYPAD 6 TASTI	35.000
MEGADRIVE JOYPAD ASCII	30.000

MEGADRIVE JOYSTICK FIGHTER-1	39.000
MEGADRIVE JOYSTICK ASCIIWARE	99.000
SUPERINTENDO JOYPAD	39.000
SUPERINTENDO JOYPAD ASCII	30.000
SUPERINTENDO JOYSTICK SUPER-1	39.000
SUPERINTENDO JOYSTICK ASCIIWARE	99.000
SUPERINTENDO JOYSTICK S ADVANTAGE	79.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI MEGADRIVE	65.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI SUPERINTENDO	79.000
ADATTATORE UNIVERSALE MEGADRIVE MEGA KEY 1	35.000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERINTENDO 1 SLOT	39.000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERINTENDO 2 SLOT	35.000

TUTTI I TITOLI PER SATURN, NEO-GEO CD, SONY PLAYSTATION, 3DO, JAGUAR, 32X SONO DISPONIBILI A MAGAZZINO!
ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO
011-30.90.202
(r.a.)

FAX
011-31.13.555

POSTA
QUEEN COMPUTER
via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO

INTERNET
E-MAIL
queen@fileta.it

QUEEN SHOP
corso Dante, 2 - 10134 TORINO
telefono 011-3185666 - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON
LOMBARDI TRACO TIT

QUEEN COMPUTER - via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO - orario continuato 9:00/19:30 anche festivi

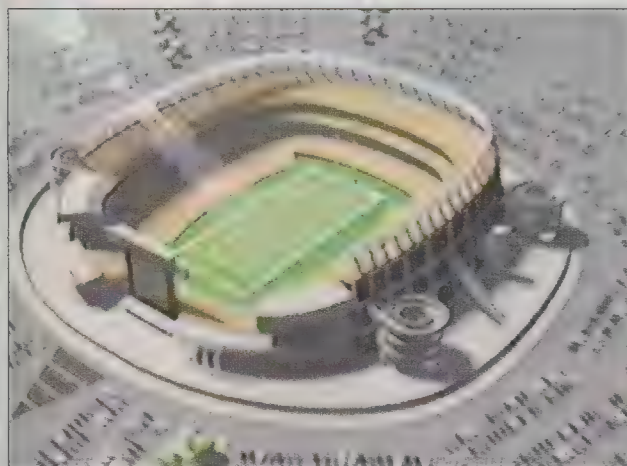
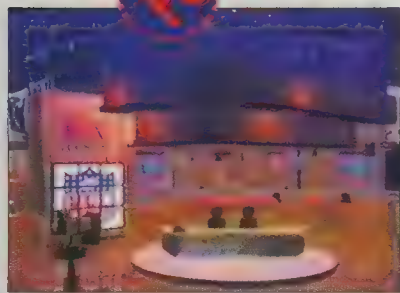
Dopo l'acquisto della società creata da Trip Hawkins, la Matsushita ha creato una nuova divisione di produzione software che si chiamerà Panasonic Interactive Media. Oltre a realizzare titoli per 3DO, la nuova divisione curerà la realizzazione di titoli CD Rom per PC e Macintosh. Questa tendenza è stata intrapresa anche per poter creare giochi per più formati, siano questi educativi o giochi veri e propri. Per il 1996 aspettiamoci di vedere i primi esempi di queste conversioni nella prima metà del 1996.

JOHN MADDEN FOOTBALL '96

PSX • ELECTRONIC ARTS

Voci di corridoio dicono che il detto "squadra vincente non si cambia" sia stato inventato proprio dall'Electronic Arts. Se così non fosse, sicuramente lo hanno adottato come motto societario, visto che come al solito stanno invadendo il mercato dei videogiochi con le versioni 1996 dei loro titoli sportivi. Il prossimo in programma è *John Madden Football '96* per PlayStation. Dopo il buon debutto della serie su 3DO, sembra che abbiano aggiunto ulteriori miglioramenti per rendere la loro simulazione di football americano ancora più realistica. Per realizzare i movimenti dei giocatori hanno fatto abbondante uso della tecnica Motion Capture, riprendendo sul solito fondo blu alcuni professionisti della NFL e, a detta degli stes-

si, *JMF '96* è il gioco che più si avvicina al vero football. Inoltre è stato migliorato anche il commento, curato da quattro commentatori incluso Mr. Madden, e l'aspetto grafico, che sfrutterà appieno le nuove potenzialità dei più recenti 32 bit. Purtroppo l'uscita è prevista per il 27 dicembre, quindi difficilmente riusciremo a inserire la recensione completa sul numero di gennaio, di conseguenza rimandiamo il giudizio fino a febbraio.

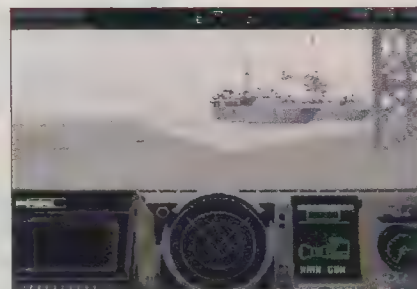


Uno degli stadi in cui si potrà giocare in *John Madden Football '96*, l'ennesima versione del gioco targato Electronic Arts.

SHELLSHOCK

PSX • CORE

Dalla Core arriva per PlayStation un'esplosiva simulazione, discretamente arcade, di carrarmati. Nell'arco delle 25 missioni il nostro compito sarà trovare e distruggere tutte le varie installazioni nemiche, scortare convogli, recuperare ostaggi, e altre classiche operazioni militari. Il gioco si sviluppa in un ambiente tridimensionale (il termine 3D ormai è diventato peggio del prezzemolo) molto realistico con costruzioni e veicoli di ogni tipo, creato su workstation Silicon Graphics. Mentre si muove il proprio mezzo attraverso i vari scenari si è costantemente sotto il fuoco incrociato di veicoli terrestri e aerei e, per sbarazzarsene, bisognerà utilizzare differenti tecniche e armi appropriate. La strada da intraprendere sarà lunga e, a bordo del nostro M13 Predator, dovremo lasciare le fredde lande della Russia per raggiungere la giungla sudamericana. Graficamente sembra molto impressionante, grazie anche ai fondali e agli scenari presi direttamente da immagini fotografiche. L'ultima informazione in nostro



Quell'elicottero non è certo lì per darvi il benvenuto, quindi abbattetelo.



Quel mezzo blindato è già stato inquadrato, non ci rimane che fare fuoco.

possesso narra di una colonna sonora particolarmente curata, per il resto vi rimandiamo a uno dei prossimi numeri di GP o di ZETA, giusto per ricordarvi di acquistare anche l'altra nostra bellissima rivista.

OFF WORLD INTERCEPTOR EXTREME

SATURN/PSX • CRYSTAL DYNAMIC

La Crystal Dynamic ha parzialmente toppato nel trasportare *Total Eclipse* su PlayStation (che potete trovare recensito a pag 100), ma sembra che non voglia commettere lo stesso errore con *Off-World Interceptor*. Se *TE* è diventato Turbo nel passaggio da 3DO a PSX, *OWI* è diventato Extreme, tuttavia per nostra fortuna questo non è l'unico cambiamento. Innanzitutto sono state aggiunte ottime sequenze in FMV (ormai sembra non se ne possa più fare a meno) che descrivono la trama del gioco (?), una visuale dall'interno dell'abitacolo e un brillante modo a due giocatori che ci permetterà di sfidare anche la mamma in un testa a testa senza esclusioni di colpi. Inoltre, la qualità grafica è stata migliorata e pare che anche quando lo schermo si riempie di sprite non si verifichi alcun rallentamento (se non vedo non credo). Per il resto la meccanica di gioco è rimasta immutata: cinque pianeti suddivisi in tre tracciati, più un boss di fine livello, da affrontare in una atmosfera mista tra sparattutto e gioco di guida. Il titolo originale era carino ma non ci aveva fatto impazzire, nell'imminente recensione vi faremo sapere se il giudizio è cambiato.



La grafica di *Off-World Interceptor Extreme* sembra molto migliorata.



Db-Line

SEI UN RIVENDITORE?

PER OGNI NUOVO
RIVENDITORE CHE EFFETTUERA' UN ORDINE
IN REGALO 2 PRODOTTI

Inoltre...

SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI
OFFERTE SETTIMANALI
PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI
ASSISTENZA TECNICA & RIPARAZIONI

CONTINUA IL SUCCESSO DEL DB-DAY
TELEFONACI IL 12 DICEMBRE
30 ARTICOLI A TUA DISPOSIZIONE A PREZZI IMBATTIBILI!

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI E ACCESSORI
PLAYSTATION

IVA ESCLUSA - SOLO PER RIVENDITORI

20.000 PRODOTTI VENDUTI - 250 RIVENDITORI SERVITI NEGLI ULTIMI DB-DAY!

PARLI INTERNET? Allora per te c'è il servizio Db-email / Per informazioni info@dbline.it oggetto: Db-email

Db-Line

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - // <http://www.dbline.it>

KEN VS RAUL

Dopo il grande successo riscosso dal set base del gioco di carte, tutto italiano, basato sui personaggi della serie televisiva "Ken il Guerriero", è uscita la prima espansione intitolata "Il Re del Mondo". Il gioco "Ken il Guerriero" della Alchemia, creato sulla flisariga di "Magic: L'Adunanza", è stato premiato alla scorsa fiera del fumetto tenutasi a Lucca, dopo aver spopolato tra gli appassionati del maestro d'Hokuto. Tra l'altro, le carte sono illustrate con fotogrammi originali, imperdibile!



NEWS

TOMB RAIDER

SATURN-CORE

I giochi che vedono come protagonista assoluta una donna si contano sulle dita di una mano. In questo momento mi vengono in mente *The D*, recensito due numeri fa, e *Great Giana Sisters*, un clone di Mario uscito per Amiga e C64 con protagoniste le pazze Giana e Maria. In più, questa volta la donna in questione è una super-donna, armata fino ai denti, con una grinta eccezionale e un paio di occhiali da sole con le lenti rosse, uguali a quelli indossati da Woody Harrelson in "Natural Born Killers" ("Assassini Nati"). In *Tomb Raider* della Core questa fascinosa fanciulla dovrà discendere in antiche costruzioni alla ricerca di artefatti preziosi per conto di un mercante d'armi pieno di soldi. Si può muovere liberamente a 360 gradi, può

saltare, correre, aggrapparsi e, ovviamente, fare fuoco su tutti gli ostacoli che troverà sul suo cammino. La giocabilità sembra ottima, la grafica pure e, tra l'altro, il CD contiene alcune sequenze in Full Motion Video veramente memorabili; vista anche la bellezza della nostra eroina. Uscita prevista: primi mesi del 1996. Recensione: assolutamente il più presto possibile.



La nostra amica sta tenendo sotto tiro due grossi orsi bruni.

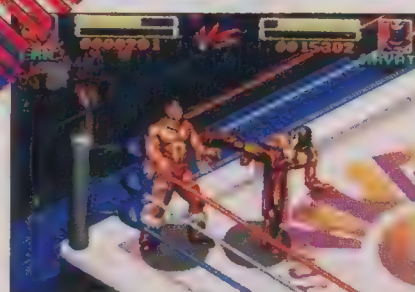
FIRE PRO GAIDEN: BLAZING TORNADO

SATURN-HUMAN

La Human, responsabile della serie *Fire Pro Wrestling* su SNES, debutta sui 32 bit con un wrestling dallo stile tipicamente giapponese. Quindi niente personaggi della WWF, ma nuovi eroi più simili al mitico Tiger Mask che non ai buffoni americani. Già questo rappresenta un buon punto a suo favore, in più anche la grafica è assolutamente brillante, colorata e piena di effetti zoom che evidenziano le mosse più spettacolari. La giocabilità è eccellente e non soffre del classico effetto noia che generalmente contraddistingue i prodotti di questo genere, si possono effettuare molte mosse speciali e si può competere da soli, contro un amico o in un match 4 contro 4 a eliminazione diretta. Della stessa software house è già disponibile *New Japan Pro Wrestling* per PlayStation di cui avevamo pronta una positiva recensione per questo stesso numero, ma per motivi di spazio siamo stati costretti a posticipare al mese prossimo. Quindi ripareremo nel numero di gennaio di questi due titoli.



Lo zoom permette di seguire da vicino l'esecuzione e i risultati di alcune mosse speciali particolarmente spettacolari.



Una volta chiuso in un angolo l'avversario si può colpirlo ripetutamente.

FIRE STORM THUNDERHAWK 2

SATURN/PSX-CORE

La Core ultimamente sembra super-attiva, visto che è previsto un altro gioco per le nuove console a 32bit. Si tratta di *Thunderhawk 2* seguito di un titolo apparso su Amiga e PC e, in una versione riveduta e corretta, anche per Mega CD. È un simulatore di elicottero che, tuttavia, trasforma l'exasperazione per il realismo nei controlli che contraddistingue alcuni titoli per PC in favore di uno stile di gioco più arcade. Le nuove potenzialità grafiche hanno permesso di inserire alcuni particolari interessanti che rendono questo prodotto ancora più intrigante. Per esempio si potrà guardare liberamente a destra e a sinistra da dentro l'abitacolo, inoltre si potrà anche scegliere di vedere quello che vede il nemico inquadrato e, quando capiterà di distruggere un mezzo terrestre, si potrà vedere quello che vede il pilota

mentre scappa dal veicolo in fiamme in cerca di un riparo. Vi prego di non farci ripetere per l'ennesima volta lo stile grafico utilizzato ne tantomeno i vari effetti scenografici, vi diremo invece che il gioco dovrebbe essere già reperibile.



Una delle visuali laterali a cui è possibile accedere ruotando la testa del pilota.



Uno dei piloti che fugge dopo che il suo mezzo è stato distrutto.



La visuale principale sarà sicuramente la più usata visto che quelle laterali spesso sono poco funzionali.

PLAYSTATION

Potenza all'ennesima Potenza

Finalmente,
la console
più attesa
è disponibile
anche in Italia.



PlayStation Centers
ti aspettano!



PIEMONTE

ALEX COMPUTER
C.SO FRANCA, 33/34
ALEX COMPUTER "LE GRU"
c/o CENTRO COMM.LE "LE GRU" VIA CREA 10
BARALE
VIA ROMA, 13
BARALE
VIA OMAR, 2
CAMELOT
VIA PIETRO MICCA, 33
COMPUTER WORK
VIA RIVOLI, 38/A
EVOLUZIONE COMPUTERS E GAMES
C.SO FRANCA 11 Bis/C
FLASH GAME
VIA VALDIERI, 12
GALLENCA
VIA SAN DONATO, 44/C
GALLENCA
PIAZZA STATUTO, 22
GALLENCA
VIA ROSSI DI MONTELENA, 51
HOBBY CENTRO
VIA P. FERRERO, 15/B
LA PALLA
VIA SILVIO PELLICO, 20
PLAY GAME SHOP
VIA CARLO ALBERTO, 39/E
QUEEN COMPUTER SHOP
C.SO DANIELE, 2
ROSSI COMPUTER
C.SO NEZZA, 42
SORIZ
VIA ARTISTI, 31/BIS
YOU TOO
VIA ROSSINI, 5/E (ANG VIA PO)



LOMBARDIA

2M ELETTRONICA
VIA SACCO, 3
2M ELETTRONICA
VIA DEI PESCATORI, 38
2M ELETTRONICA
VIA PORADA, 19
ANNIBALE
VIA FONTANA, 93
ARIVVIS
PZZA FMAGGIO, 13
CENTRO DISCOUNT
VIA PLAN, 93
CONSOLE GENERATION
VIA CAPECELEATRO, 7
ELTRON
VIA 4 NOVEMBRE, 1
ELTRON
CENTRO COMMERCIALE "I LAGHI"
EXPERT BARDONESCHI
CENTRO COMMERCIALE "GLI OTTAGONI"
FERRERO RADIO TV
VIA MAMELI, 22

TORINO

GRUGLIASCO (TO)

NOVARA

NOVARA

BIELLA (NO)

ORBASSANO (TO)

TORINO

TORINO

TORINO

CHIERI (TO)

ALBA (CN)

PINEROLO (TO)

TORINO

TORINO

CUNEO

TORINO

TORINO

FLOPPY
VIA CARROBBIO, 13

FLOPPY
VIA MORAZZONE, 2

FLYCOM
VIA LIGURIA, 2

FUMAGALLI
VIA CAIROLI, 40

FUTURE GAMES
V.LE LOMBARDIA, 25

GIOCHI GARDEN
C.SO SEMPIONE, 33

GUALINI COMMERCIALE
VIA DORNO, 68

GUALINI COMMERCIALE
CORSO NOVARA, 123

HI FI MORONI
VIA SERIO, 2

I BELLE CONSOLES DEPARTMENT
VIA LORI N. FOGGIO 22/24

IL CURSORE
PZZA MARTIRI DELLA LIBERTA', 7

LA COCCINELLA
CENTRO COMMERCIALE VIA FERMI, 1

LA COCCINELLA
CENTRO COMMERCIALE VIALE PIEMONTE

LA COCCINELLA
CENTRO COMMERCIALE VIALE LOMBARDIA

MAGIC SCREEN
VIA FABIANI, 18

MAGIC SCREEN
VIA MAZZINI, 44/A

MARCUCCI
VIA F.LI BRONZETTI, 37

MASTER GAME
VIA FRATELLI L. GONL, 10

MEGABYTE
PIAZZA MALVEZZI, 11

MISTER BIT (PROXIMA)
STRADA PADANA SUP. 292

NEWEL
VIA MAC MAHON, 75

PERGIOCO
VIA ALDOVRANDI

PERGIOCO
VIA S. PROSPERO, 1

PLAY MARKET
GALLERIA S. CARLO, 6

RIVOLA
VIA VITRUVIO, 43

RITZ OPTICA
VIA S. VROCH, 89

TERZA GENERAZIONE
VIA LEONADO DA VINCI 157

TINTORI
VIA BROSETTA, 1

WARE HOUSE (PRINTEX)
C.SO BUENOS AIRES, 53

WARE HOUSE (PRINTEX)
VIA MARGHERA, 37

WARE HOUSE (PRINTEX)
VIA MARGHERA, 37

WARE HOUSE (PRINTEX)
VIA MARGHERA, 37

WARE HOUSE (PRINTEX)
VIA MARGHERA, 37

WARE HOUSE (PRINTEX)
VIA MARGHERA, 37

WARE HOUSE (PRINTEX)
VIA MARGHERA, 37

WARE HOUSE (PRINTEX)
VIA MARGHERA, 37

WARE HOUSE (PRINTEX)
VIA MARGHERA, 37

WARE HOUSE (PRINTEX)
VIA MARGHERA, 37

WARE HOUSE (PRINTEX)
VIA MARGHERA, 37

WARE HOUSE (PRINTEX)
VIA MARGHERA, 37

WARE HOUSE (PRINTEX)
VIA MARGHERA, 37

VARESE

VARESE

BELLUSCO (MI)

LECCO

MILANO

GALLARATE (VA)

GARLASCO (PV)

VIGEVANO

ALBINO (BG)

MILANO

NOVATE MILANESE (MI)

CURNO (BG)

VERDELLO (BG)

CANTU' (CO)

MORBEGNO (SO)

SONDRIO

MILANO

BRESCIA

DESENZANO (BS)

VIMODRONE (MI)

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

MILANO

CELESIA ENZA
VIA GARIBOLDI, 144

CENTRO HI FI VIDEO MALASPINA
VIA DELLA REPUBBLICA, 38

ECR ELETTRONICA
VIA ARCHIMEDE, 155/ROSSO

ELLI PAGLIA LUNGA EXPERT
VIA MAZZINI, 4 E 19

ELLI PAGLIA LUNGA EXPERT
VIA S. RUFINO, 6

ELLI PAGLIA LUNGA EXPERT
VICO LICEI, 116

I.C.S. TELEINFORMATICA
VIA BRIGATA LIGURIA, 33/35/37

IL BATILIA GIOCATTOLI
VIA FABRILE, 11/ROSSO

OFFICE & GAMES
VIA AMENDOLA, 43

SCABINI GIOCATTOLI
VIA C. RETA, 7-9/ROSSO

SCAGLIARINI ARCANGELO
VIA FUME 142 A

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3

LOANO (SV)

SANREMO (IM)

GENOVA

RAPALLO (GE)

CHIAVARI (GE)

RAPALLO (GE)

GENOVA

GENOVA

IMPERIA

BOLZANETO (GE)

LA SPEZIA

FINALE LIGURE (SV)



TRIVENETO

ADRIA MODEL
CENTRO ADRIATICO

ASTER MARKET
VIA VERDI, 48

ASTER MARKET
VIA LUZZATI, 108

ASTER MARKET
VIA MARINONI, 5

ASTER MARKET
VIA MEDAGLIE D'ORO, 59

ASTER MARKET
VIA OLMO, 45

BIG MARKET
VIA COL DI SALCE, 3

CAMONICO BORTOLO
VIA E. NEGRIN, 20

CD ROM SHOP
CENTRO COMMERCIALE "FIZIANO"

CD ROM SHOP II
VIALE IV NOVEMBRE, 13/A

CENTRO RADIO
VIA IMBRIANI, 8

CENTRO RADIO TV FONTI
C.SO MILANO, 80

CENTRO RADIO TV FONTI
VIALE PORTA PO', 87/C

COMPUGAMES
C.SO CAVOUR 5/A

COMPUTER SACE
CENTRO I GIARDINI DEL SOLE

COMPUTER SACE
CENTRO GIOTTO

CONSOLE SHOP
GALL. S. LORENZO, 11/13

CRONST
VIA G. GALLILEI, 25

ECHOS
CENTRO LE PIRAMIDI

PORTOGRUARO (VE)

ODERZO (TV)

TREVISO

BASSANO DEL GRAPPA (VI)

BELLUNO

ALTAVILLA VICENTINA (VI)

BELLUNO

BASSANO DEL GRAPPA (VI)

OLMI (TV)

TREVISO

TRIESTE

PADOVA

ROVIGO

VERONA

CASTELFRANCO V.TO (TV)

PADOVA

VICENZA

TRENTO

TORRI DI QUARTESOLO (VI)

ELETTRO CASA NORD
VIA BRENNERO, 366 (BREN CENTER)
FERRARIN
VIA DE MASSARI, 10
GAME MASTER
VIA AQUILEIA, 15/A
GUERRA COMPUTER
CENTRO VALE CENTER
GUERRA COMPUTER
PZZA S.TRENTIN, 6
GUERRA COMPUTER
VIA BISSUOLA 20/A
GLT WENIGER
VIA PORTICI, 16
MOFERT 5
VIA LEOPARDI 24/A
MUSIC CENTER
VIA BOLZANO, 39
NEGOZI ECO ITALIA
Tel. 0461-822291
NEGOZI GET TRIVENETO
Tel. 049-8700854
SARTO RADIO TV
VIA ARMISTIZIO, 79
SCALCHI MARKET
VIA CA' BALDI, 139
SCHIAVOTTO
SS MAROSTICA, 24
SME
VIA ORSATO, 5
SME
C'CENTRO PIAVE
SME
VIA CONEGLIANO, 59
SME
VIA NINO BIXIO, 3
SME
VLE VENEZIA, 8
TECNO CITY
VIA VALPOSIN, 55
TESTI GIOCATTOLI
VIA S. LUCIA, 13/23
TUTTO VIDEO
VIA S. ANGELO, 86/C
VENEZIA NET
CASTELLO, 6184
VIDEOLAND GAMES
VIA RISMONDO, 4
VIDEOUNO
PIAZZA CESARE BATTISTI, 10
ZL COMPUTERS
VIA EINAUDI, 42

 **EMILIA ROMAGNA**

BAIT & BORGH
VIA VOLTURNO, 7/F
BUSINESS POINT
VIA CARLO MAYR, 85
CABRINI
CENTRO COMMERCIALE TORRI, int. 19
CABRINI
VIA GRAMSCI, 58
CARTOLERIA STERLINO
VIA MURRI, 73/C-D
CD ONE
VIA SANDRO PERTINI, 45
COMET
VIA MICHELINO, 105
COMPUTER ONE
VIA VELA, 12/2
DEDALO
LARGO ROMA, 1
EPCOT ELECTRONICS
VIA CAVOUR, 68
GAME OVER
VIA BERTOLA, 6
GET READY
VIA GUIDOTTI, 40/B
MARCO POLO
VIALE ROMA, 171
NEGOZI GET EMILIA ROMAGNA
Tel. 049-87008
ORSA MAGGIORE
CENTRO COMM.LE PORTALI: VLE DELLO SPORT 50/22
PETER PAN
VIA EMILIA S. STEFANO, 17/A
RED & BLACK COMPUTER
VIA MONTE SABOTINO 1/E
ZANICHELLI GEMMINO DI BRUNO
VIA A. SAFFI 78/BIS

 **TOSCANA**

BIANCHI ELETTRONICA
STRADA MASSETANA ROMANA, 24
BOBINI GIOCATTOLI
VIA L.B. ALBERTI 1/H
C.D.S.
VIA VVENETO 115/117
C.D.S.
PIAZZA GIOTTO 29
C.D.S.
VIA PTOSELLI 26
C.D.S.
VIALE DEI MILLE 140
C.D.S.
VIA C. DEL PRETE 6
C.D.S.
VIA MARINA VECCHIA 222
C.D.S.
VIA CARNELLI 171
CHECK POINT
VIALE M. PANFI 10/R
CIPOLLA ANTONIO
VIA VITTORIO VENETO 26
COMPUTER & CO
VIA BISENZIO A.S. MARTINO, 3/B
CONSOLE GAMES
VIA EMPOLESE 36

TRENTO
LEGNAGO (VR)
UDINE
MARCON (VE)
TREVISO
MESTRE (VE)
BOLZANO
UDINE
GARDOLO (TN)
VICENZA
VICENZA
MARGHERA (VE)
S.DONA' DI PIAVE (VE)
SU'SEGANA (TV)
ZOPPOLA (PN)
PORTOGRUARO (VE)
THIENE (VI)
PADOVA
TREVISO
VENEZIA
TRIESTE
CAVALESE (TN)
MESTRE (VE)

CONSOLE POINT
VIA V. GIOBERTI 16
FLOATING POINT
GALLERIA LEONARDO DA VINCI 32
FUTURA 2
VIA L. CAMBINI, 17/19
GENIUS COMPUTER
VIA M. COPPINO, 113
GIOCOMANIA
VIA L. ANDREOTTI, 11
HOBBYTRONICS
VIA F. CORRIDOTTI, 15/A
IL COMPUTER
VLE COLOMBO 216
MORGANA
VIA DALMAZIA 424
NEGOZIO CALAMAI
VIA DEI CIMATORI 17/R
VIDEOSOUND 2000
VIALE ITALIA 5
PUNTO SOFT
VIA TORCICODA 1/R
PUNTO SOFT 3
VIALE GUIDONI 77/B
PUNTO SOFT 7
VIA F. CAVALLOTTI 28
STEREOCENTRO
VIALE MANIN 33



UMBRIA

GIOCATTOLANDIA
C.SO CAVOUR, 281
CASA DEL GIOCATTOLO
VIA VIETNAM, 8
WARE
VIA CAIROLI, 1
C.D.S.
VIA CAMPO DI MARTE 3



ABRUZZO

COMPUTER MARKET
VIA TRIESTE 7981
FERRI ELETTRODOMESTICI
VIA TIBURTINA VALERIA, 57
FERRI ELETTRODOMESTICI
VIA EMILIA, 10
GULLIVER
VIA STRINELLA, 2/E
MAPE
VIA NAZ. ADRIATICA SUD, 102
MAPE
c/o CENTRO COMM.LE BERNARDI VIA NAZ. ADRIATICA N. 37

MEGA-COMPUTER
VIA NAZIONALE ADRIATICA, 76
SCIARRETTA
VIA TIBURTINA VALERIA Km.117,5
TECNO-MEDIA
VIA CARLO FORTI, 44/46
VISIONI MEDIATECA
VIA CONTE DI RUVO, 73



MARCHE

BERDINI
VIA S.PELLICO
DREAM GAMES
VIA R. SANZIO, 126
PELLEGRINI
S.S. 16 ZONA BARACCOLA
PELLEGRINI
CENTRO COMMERCIALE "IL MOLINO" VIA ABBAGNANO
PELLEGRINI
CENTRO COMMERCIALE "METAURO" VIA EINAUDI, 30
TARLAZZI
VIA F.L.I. KENNEDY, 7/9
VIDEO GAMES CENTER
VIA B. BUZZI, 16



SARDEGNA

COMPUTER SHOP
VIA ORISTANO, 12
VIDEO GAMES
VIA DEI MILLE, 17



LAZIO

BABY CENTER
VIA UGO OJETTI, 247
CHIOCCIA LEONILDE
VLE G.MARCONI, 277
COMPLAND
VIA DELLE OMBRINE, 35
ELETTROVIMAR
VIA LAGO DEI TARTARI, 63
FB COMPUTERS
PIAZZA MANCINI, 3/A
GAME 94
VIA DEL CLEMENTINO, 95
GIGI WATCH DI B.BOSSOLI
VIA NAPOLEONE III, 93
GLGI WATCH ELECTRONIC
VLE IPOCRATE, 25
HABITAT ZANGRILLI
S.S. 155 N.113
LA MONGOLFIERA 2001
VIA PILOTEO ALBERINI, 25
L'ARCOBALENO
VIA CASSIA 6/C
M ELECTRONICS
c/o CENTRO COMM.LE "I GRANAI"
METROIMPORT NEW
VIA ANASTASIO IL 430/440
ODIS
PZZA DI PONTE LUNGO, 31

MONTECATINI TERME
MASSA
LIVORNO
VIAREGGIO
PESCIA
FIRENZE
LIDO DI CAMAIORE
PISTOIA
FIRENZE
LIVORNO
FIRENZE
PRATO
VIAREGGIO (LU)

O.T.S. ELECTRONICS
VIA ROMANO ANTONAZZO, 3
O.T.S. ELECTRONICS
VIA DEI GELSI, 130/B
P.C.C. COMPUTER HOUSE
VIA CASILINA, 283/D
PERGIOCO
VIA DEGLI SCIPIONI, 109
R.C.E.
PIAZZA DEI GERANI, 40
TOP COMPUTERS
c/o CENTRO CMM LE MORBELLA
VIDEO EVOLUZIONE
VIA CARROCCETO, 85/87/89



CAMPANIA

CAPRI GRAPHIC
VIA LISTRIERI, 17
ELETTRONICA 2000
C.SO DURANTE, 40
GIOCAMONDO
VIA MADDALENA, 26
GIOCAMONDO
VIA D'UOMO 200/G
GIOCAMONDO
VIA S. COSMO FUORI PORTANOLANA, 44
GIOCATTOLI LANZETTA
VIA CARDUCCI, 45
GIOCO E STRATEGIA
SALITA ARENELLA, 22/D
GRIPHON ENTERPRISE
VIA MARINO PAGLIA, 27/A
INFORMATICA ESSE
VIA LIBERTÀ, 258
MFC QUAGLIA
CITTA' MERCATO
MFC QUAGLIA
CENTRO "LE GINESTRE"
MFC QUAGLIA
CITTA' MERCATO
MFC QUAGLIA
CALATA S.MARCO, 25
MULTIMEDIA
VIA GUARINI, 23
NEW COMPUTER MARKET
C.SO GARIBOLDI, 65
NEW MEDIA
VIA DE GASPERI 42/44
SEGANINTENDOMANIA
VIA CRISPI, 18
SEGANINTENDOMANIA
VIA MERLINI, 112/BIS



SICILIA

2M
VLE STRASBURGO, 166
ABACUS
VLE DELLE MAGNOLIE, 19
CARUSO CENTRO ELETTRONICA
VIA MARSALA, 129
CASCINO ANGELO & C.
C.SO L'UMBERTO E MARGHERITA, 2
FANTASY GIOCATTOLI
VIA LOMBARDIA, 2
HOME COMPUTER
VLE DELLE ALPI 90/E
TUTTO DI PUMA FRANCESCO
VIA MANZONI, 165
PRISMA COMPUTERS
VIA CANFORA 122/124



PUGLIA

A.C.
VIA GIOVINAZZI, 68
BIT
VIA 95° REGGIMENTO DI FANTERIA, 87
DI MATTEO ELETTRONICA
VIA C. PISACANE, 11
E.C.I.
VIA ISONZO, 28
ELETTRIO JOLLY
VIA ZARA, 73
LEVANTE COMPUTER
VIA DE GIOSA, 73
PROGETTI INFORMATICA
VIALE MAGNA GRECIA, 108/B
RANIERI
VIA SPARANO, 97
REGNO DEI BIMBI
VIALE EINAUDI, 17
SASVA
VIA APPIA, 169
VIDEOMANIA
VIALE UNIVERSITÀ, 61
VIDEOS'ONO
VIA COSIMO DE' GIORGI, 3/5
WILLIAM'S COMPUTER
VIALE DELL'UNITÀ D'ITALIA, 71



REPUBBLICA S. MARINO

ELECTRONICS S.A.
VIA 5 FEBBRAIO
FIORINA (REP. S.MARINO)

SONY





YOU TOO

videogames

TOO

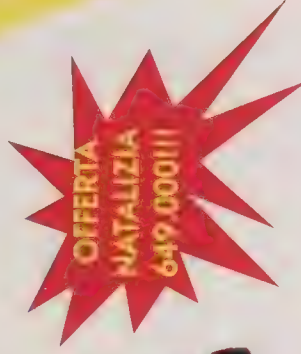
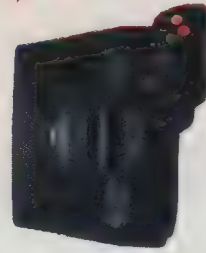
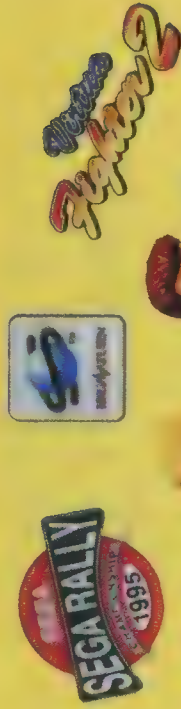
VIA ROSSINI 3/e (quasi ang. Via Po) - 10124 TORINO

ORARIO

10.00 - 12.30

15.30 - 19.30

**LUNEDÌ MATTINA
CHIUSO**



TUTTE LE NOVITA'

D'IMPORTAZIONE E UFFICIALI PER

PLAYSTATION - SATURN - ULTRA 64

NEO GEO CD - SNES - S.FAMICOM



E' IN ARRIVO !!!

**FINANZIAMENTI A
DISTANZA IN TEMPO REALE**

**VALUTIAMO
IL TUO USATO
E LO PERMUTIAMO
PER UN 32 BIT SYSTEM**



OFFERTA STREPITOSA !!!

**MODIFICHE E
RIPARAZIONI
IN SEDE**

VENDITA PER CORRISPONDENZA telefonando subito allo 011/8889920

SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE - POSTA

AZZARDO NEL BUIO

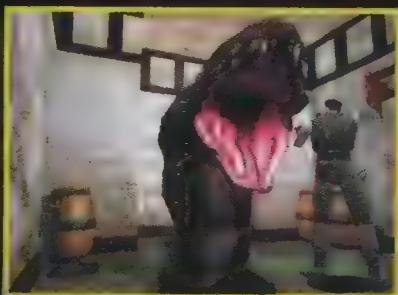
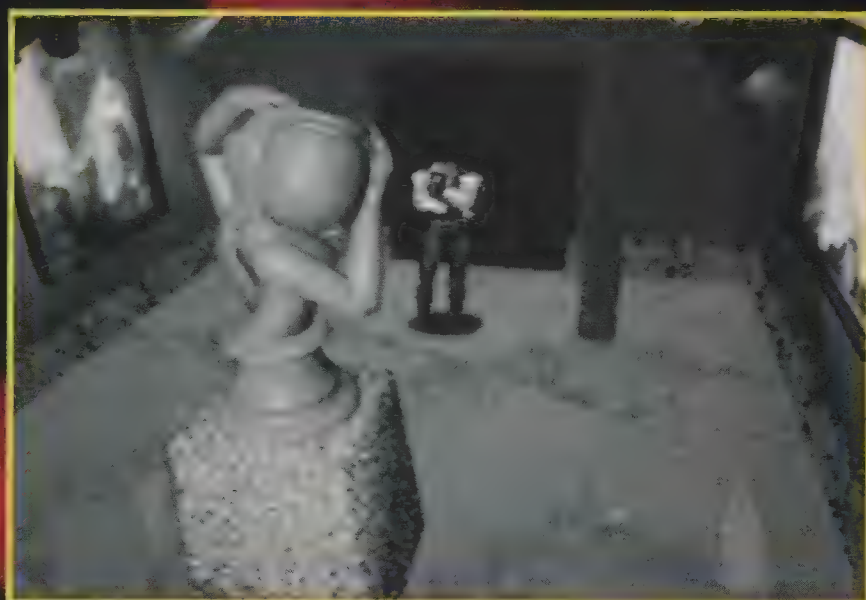
Siamo ormai abituati ad associare le nuove console a 32 bit con la grafica in 3D, e dopo i picchiaduro, i giochi di corsa e quelli a piattaforma, ecco la logica evoluzione, un titolo Capcom che esula dai canoni a cui eravamo stati "viziati" dalla casa che ha creato *Street Fighter*.

Alcuni di voi ricorderanno sicuramente *Alone in the Dark*, un titolo sviluppato dalla francese Infogrames, uscito prima per PC e, non molto tempo fa anche per 3DO. Adesso quella grafica che aveva impressionato una miriade di videogiochi 3 anni fa, torna prepotentemente alla ribalta con *Bio Hazard* della Capcom, che verrà distribuito in Europa dalla Virgin.

L'inversione di tendenza della Capcom, anche se non si può considerare definitiva (e in progetto

la conversione di *Dark Stalkers*), cioè quella di passare dalla canonica grafica in 2D a quella più visivamente appagante del 3D, può proprio alle capacità grafiche delle nuove macchine.

QUESTO PICCOLO GRANDE ORRORE *Bio Hazard* (che negli Stati Uniti si chiamerà *Residence Evil*) è un'avventura poligonale che attinge a piene mani dal genere "splatter". Questo genere di giochi ha avuto un enorme successo in Giappone nel corso di quest'ultimo anno e bisogna anche aggiungere che questo titolo non è il primo del



Serpenti orribilmente deformati sono tra i nemici più pericolosi...

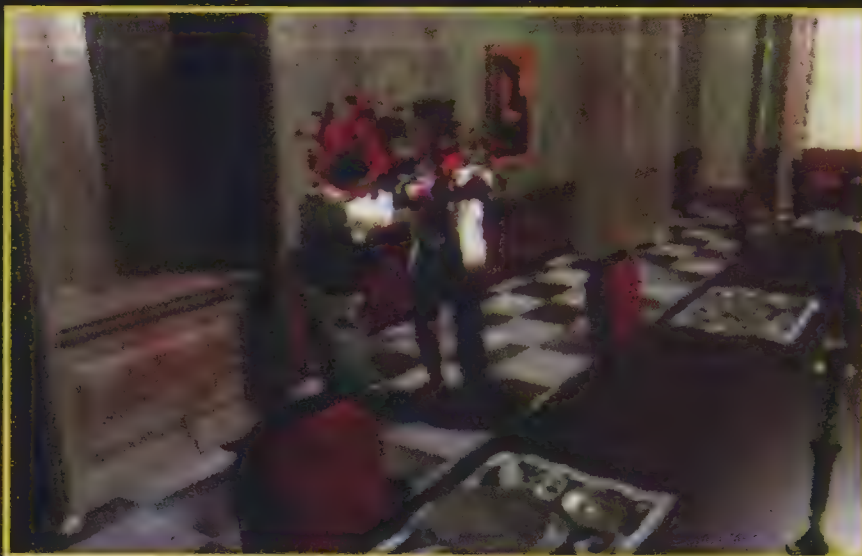


...ma anche i ragni giganti non hanno nulla da invidiargli.



genere a cui la Capcom si dedica (a suo tempo era uscito per SNES *Sweet Home*, un GdR che non si avvaleva, com'è logico immaginare, della grafica in 3D). Nel caso di *Bio Hazard*, l'elemento scatenante è un disastro ecologico che chiama in causa i batteri (argomento molto popolare tra i giapponesi dopo il successo del film "Virus Letale" con Dustin Hoffman).

La storia ha inizio in una piccola e tranquilla cittadina americana, Lagoon City, circondata da bellissime foreste e bagnata da un affascinante lago. La calma del piccolo centro industriale è però destinata a essere sconvolta da un avvenimento che supera l'umana



immaginazione. Una notte uguale a tante altre, un gruppo di dieci persone entra in una casa e uccide e divora tutti i suoi abitanti. Simili orrori si ripetono senza sosta nei giorni seguenti, gettando gli abitanti nel panico più assoluto. Venendo a conoscenza del fatto che qualcosa di strano sta accadendo in città, il corpo speciale della polizia denominato S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service) invia un gruppo di agenti, il B Team, a controllare la situazione. Nessuno degli agenti fa ritorno.

Alla loro ricerca viene inviato un secondo gruppo dello STARS che, in una radura della foresta che



L'architettura rappresentata nel gioco è spettacolare. Così come lo sono le inquadrature che di volta in volta mostrano le stanze della villa.



Le ambientazioni della villa sembrano decisamente sobrie, ma gli abitanti, colpiti dal virus, sono tutt'altro che amichevoli, devono essere abbattuti senza pietà.



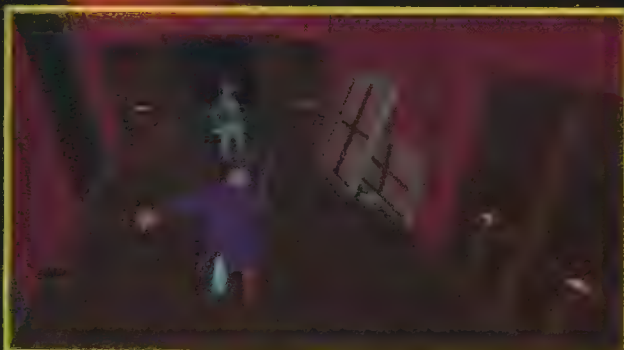
circonda Lagoon City, trova il relitto dell'elicottero che trasportava il B Team, all'interno di esso non c'è traccia di cadaveri. Mentre stanno svolgendo le indagini preliminari i componenti del gruppo vengono attaccati da dei lupi che sembrano attratti dal sangue in maniera maniacale e che si rivelano indifferenti alle pallottole. Dopo un cruento scontro gli "Zombie Dog", come vengono definiti dagli agenti speciali, vengono messi in fuga, non senza pesanti perdite da parte del gruppo STARS. Per evitare di essere sorpresi dai lupi nottetempo, i sopravvissuti del gruppo si rifugiano all'interno di una grande villa, ma è proprio lì che il vero orrore avrà inizio.

DI CHE SEGNO SEI?

Al giocatori, verrà data la possibilità di scegliere tra due dei personaggi appartenenti all'A Team, è questo il nome dato, non senza una certa malizia, al gruppo di soccorso: Chris Redfield e Jill Valentine, il primo è un maschio esperto in tattiche di guerra e pilota di elicotteri, la seconda è di sesso femminile, metà francese e metà giapponese, ed esperta in esplosivi. Sarà proprio con uno di questi due personaggi che si dovranno affrontare ragni giganti, enormi serpenti e zombie di svariata foggia e potenza. A seconda del personaggio selezionato lo scenario del gioco avrà uno sviluppo differente. Sarà inoltre possibile incontrare altri personaggi durante il gioco, da Barry Burton, specialista in armi da fuoco a Rebecca Chambers, una diciottenne appartenente al B Team al suo primo incarico per conto dello STARS, esperta in chimica. Chiaramente questi personaggi serviranno per risolvere gli enigmi che verranno, via via, presentati dall'avventura. L'ambientazione e lo scenario del gioco si prestano a rappresentazioni raccapriccianti come non mai. Infatti, nel più classico stile George Romero (l'autore del primo film sugli zombie "La Notte dei Morti Viventi"), il giocatore potrà spazzolare la testa dei nemici senza nemmeno doversi preoccupare di sporcarsi il vestito. L'aspetto cruento del gioco ha già creato qualche perplessità, soprattutto in Germania (il paese, a quanto pare, più puritano d'Europa) che più di una volta ha già bloccato giochi troppo violenti, trasformando il rosso del sangue in un più "innocuo" verde, che dovrebbe indicare il liquido che scorre nelle vene degli alieni.

Le similitudini con *Alone in the Dark*, come dicevamo in apertura, sono molte, come avrà già capito chiunque abbia giocato al titolo Infogrames, ma Bio Hazard promette di essere decisamente molto più violento. Sarà un bene o un male?

• Nicoletta



Il primo *Alone in the Dark* si rifaceva alle creature che popolavano i racconti e gli incubi di H.P. Lovecraft.



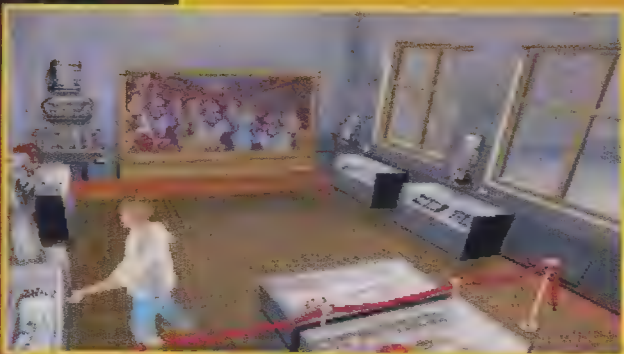
Nella seconda puntata della serie Carnaby doveva vedersela con il fantasma di un pericoloso pirata.

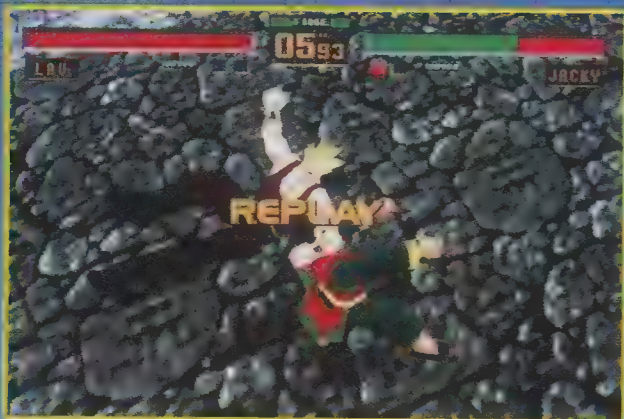
DALLA FRANCIA CON TERRORE

Alone in the Dark è stato il primo titolo che ha utilizzato una tecnica di rappresentazione delle ambientazioni di gioco che si basava su inquadrature particolari, che mostravano l'ambiente in cui il personaggio controllato dal giocatore si muoveva in maniera molto realistica. Ora la saga di *AitD* è giunta alla sua terza puntata, e ha, mano a mano, perso una delle caratteristiche che ne avevano, senza dubbio, decretato il successo. L'ambientazione horror. Nel secondo e terzo episodio, il protagonista Carnaby (nel primo gioco esisteva anche una sua controparte femminile sparita nei due seguiti), doveva sempre combattere contro zombie e non morti, ma il fascino della prima puntata, che attingeva a piene mani dalla letteratura di Lovecraft, è rimasto ineguagliato. Forse anche perché, il geniale autore del primo *Alone in the Dark*, Frédéric Raynal, lasciò la Infogrames dopo aver realizzato il gioco originale.

Forse *Dark* è l'ultima fatica dell'Infogrames che sfrutta l'engine che ha reso famosa la saga di *AitD*.

Alone in the Dark 3 si rifaceva alle leggende indiane e ai villaggi fantasma del vecchio West.





La telecamera che gestisce il replay non è ancora definitiva, ma il resto del gioco è ormai pronto.



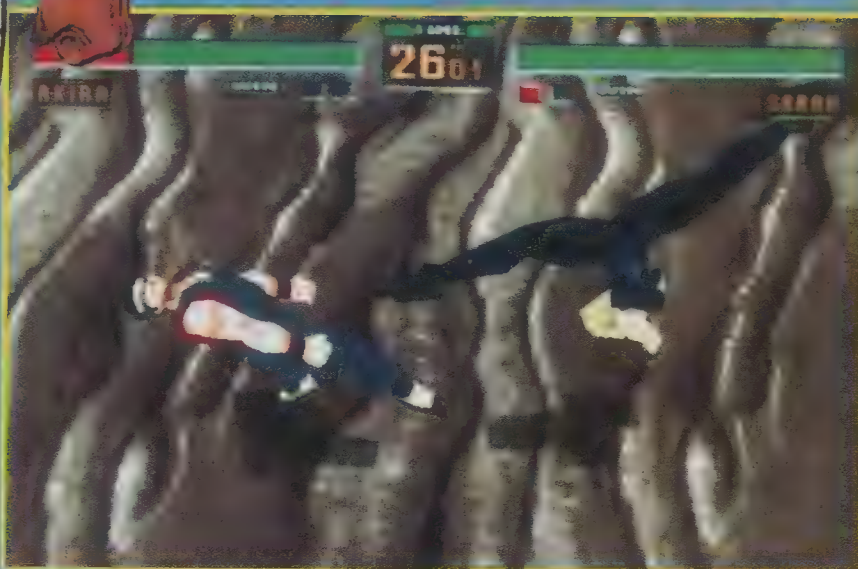
I fondali non hanno perso molto nel passaggio dalla potente scheda del coin-op al Saturn.



SO GNO

Il sogno potrebbe avverarsi tra poco. La Sega sta per pubblicare quasi contemporaneamente per Saturn le conversioni di tre dei suoi titoli di punta. Di *Sega Rally* abbiamo parlato il mese scorso, questo mese tocca a *Virtua-Cop* e *Virtua Fighter 2*.

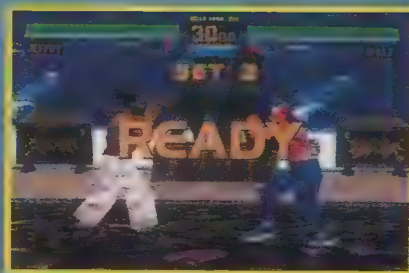
La Sega continua nella sua politica di supporto del Saturn tramite le conversioni dei suoi migliori coin-op. La grande S è sempre stata molto attiva nella realizzazione di software per le sue console. Non è un caso, infatti, che ogni mese esca almeno un gioco realizzato dalla stessa casa produttrice del Saturn. Purtroppo, non sempre si tratta di produzioni all'altezz-



In questa versione sono state inserite anche le barre dell'energia e il tempo, segno che ormai siamo vicini al prodotto finito.

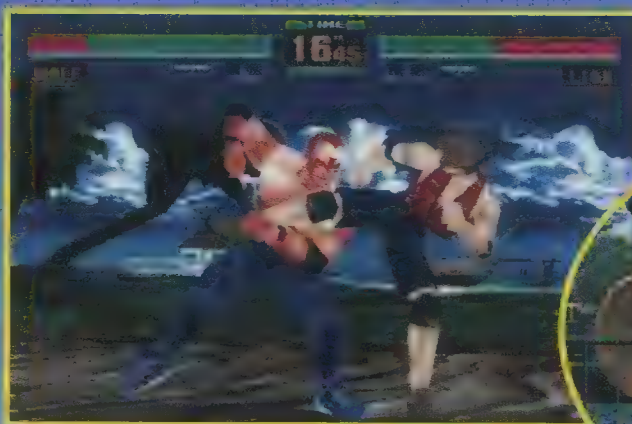


Quando sono in primo piano gli sprite sono grossi e dettagliati.





In tutti i nuovi giochi poligonali privi di fireball e colpi "impossibili" le prese svolgono un ruolo molto importante.

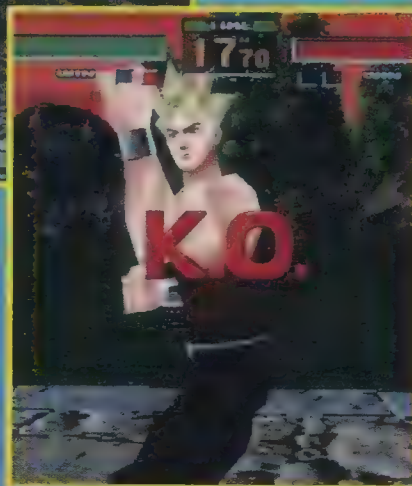
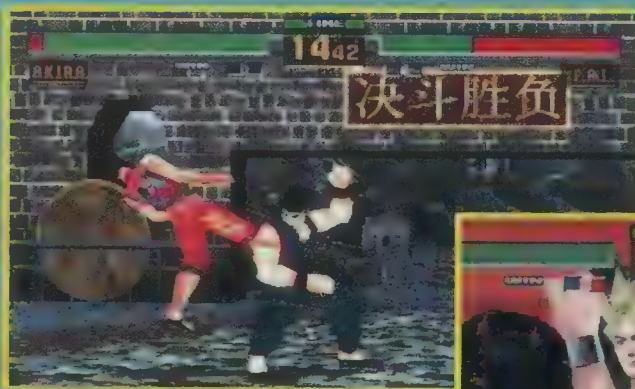


Tutti gli amanti del coin-op dovrebbero poter trovare in questa conversione tutto ciò che cercano.



VIRTUA FIGHTER

za della macchina (vedi *Hang-On GP'95* e *F1 Live Information*) ma, in questo caso, si tratta di titoli troppo importanti: non si ammettono errori. *Sega Rally*, *Virtua-Cop* e *Virtua Fighter 2* devono per forza rispettare le promesse e soddisfare gli utenti del 32 bit Sega, a costo di posticiparne ulteriormente l'uscita. Altrimenti si rischia una migrazione di massa in direzione di altre piattaforme, addirittura

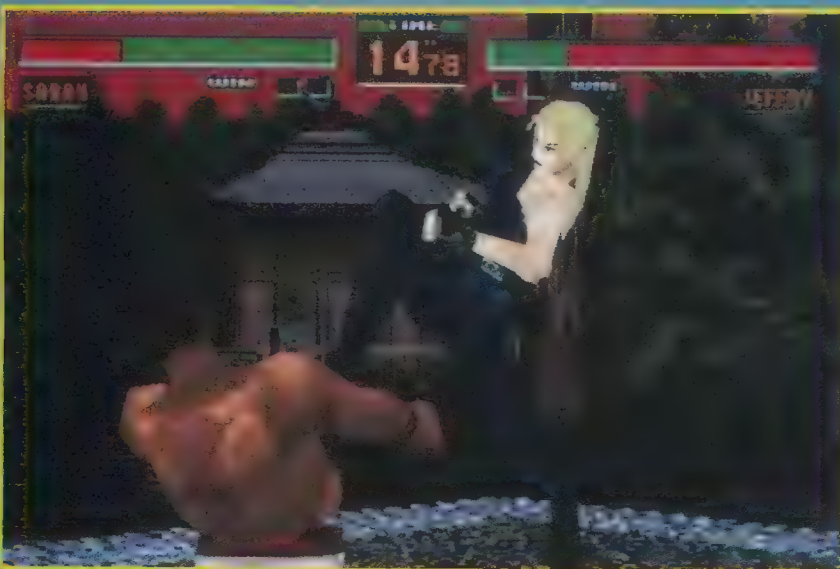


verso l'Ultra 64 della Nintendo. Per fortuna sembra che la fase di conversione stia procedendo nel migliore dei modi e, se tutto andrà bene, il Saturn aumenterà certamente le vendite riconquistando parte dello svantaggio. Non ci resta che sederci in poltrona e aspettare ulteriori sviluppi nella speranza di non rimanere delusi.

LOTTA VIRTUALE

Virtua Fighter (Remix e non) è uno dei titoli di maggior successo per Saturn. In pratica sta al Saturn come *Sonic* sta al MegaDrive, è la prima mascotte della nuova generazione di macchine a 32 bit. Più del 90% dei possessori di Saturn possiede *Virtua Fighter*, quindi la Sega non poteva non tentare di convertire il seguito, e, se farà in tempo, i neo-utenti potrebbero passare un felice Natale videoludico.

Come ogni mese, la Sega ha distribuito alla stampa giapponese le ultime immagini di *Virtua Fighter 2* che mostrano una versione ormai completa al 70% e praticamente finita per quanto riguarda l'aspetto grafico. Tutti i personaggi e tutti i



Jeffry sta subendo una ginocchiata da parte della bella Sarah. Tutte le mosse sono state riprodotte molto fedelmente.



Le texture che ricoprono i poligoni sono molto colorate e dettagliate.



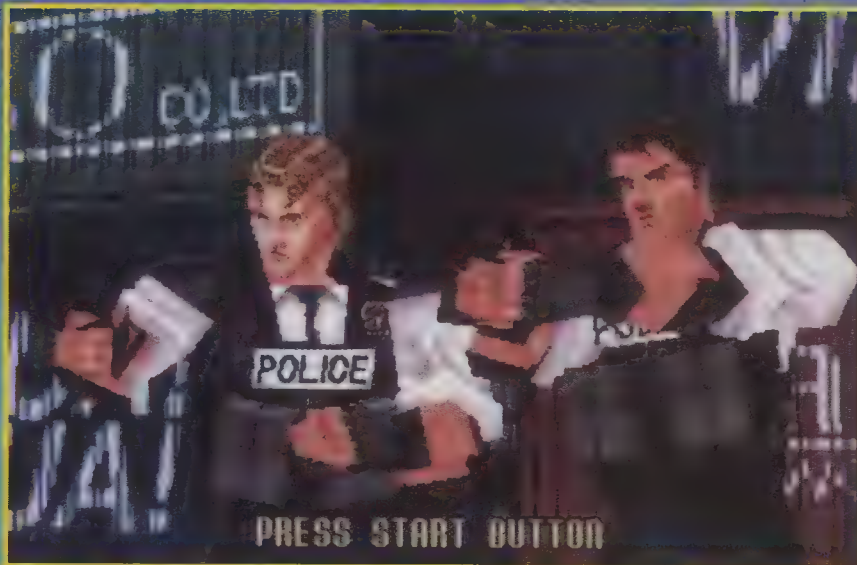
Nel modo a due giocatori è sicuramente più facile rimanere in vita.



Quando le frecce rosse raggiungono quelle gialle i cattivi sparano.

fondali sono giunti all'ultimo stadio di programmazione, sono ancora da realizzare solo alcuni dettagli, come la telecamera che gestisce le immagini del replay. Ovviamente per i programmatori la difficoltà maggiore è stata riprodurre la stessa velocità del coin-op originale, hanno dovuto ricorrere a vari stratagemmi e hanno riscritto il programma più volte. Ora sembra che le cose procedano a gonfie vele e Virtua Fighter 2 potrebbe rivelarsi un titolo superiore a qualsiasi altra cosa ci sia in circolazione.

Di Virtua Fighter 2 avevamo brevemente parlato anche nello speciale dedicato all'AM Show del mese scorso. Tuttavia, i personaggi sono molto cambiati rispetto a quelli visti alla fiera e sono stati decisamente migliorati. A quel tempo le proporzioni dei combattenti erano molto diverse da quelle del coin-op, ora, invece, le proporzioni del corpo sono state migliorate anche se non sono ancora iden-



Ecco i due protagonisti del gioco. Nel seguito potrete trovare anche una Virtua-Cop donna che completa il gruppo di agenti della Virtua-Police.

tiche a quelle della versione per sala giochi. Anche le dimensioni dei personaggi rispetto ai fondali sono cambiate. Questi problemi sono causati anche dalla diversità dei televisori rispetto ai display dei coin-op. Sotto questo punto di vista il personaggio più difficile da disegnare è stato Dural, mentre il più difficile da programmare è stato Jeffrey, per via delle grosse dimensioni del suo corpo.

La versione Saturn di Virtua Fighter 2 proporrà 3 differenti modalità di gioco. L'"Arcade Mode" è identico al gioco originale, ovvero bisogna cimentarsi in un torneo sfidando i vari avversari con il proprio personaggio preferito. Il "VS Mode" è la solita modalità pensata per giocare in due con tutte le caratteristiche classiche per sfidare un combattente controlla-

to dal secondo giocatore. Il "Watch Mode", invece, è discretamente originale per un picchiaduro e permette di osservare il computer mentre sfida sé stesso, cercando di scoprire le tecniche giuste per sconfiggere i vari personaggi.

COPPA VIRTUALE

Le immagini che potete ammirare in queste pagine si riferiscono a una versione di Virtua-Cop per Saturn completa all'80%. Di solito una conversione viene giudicata in base al confronto con il coin-op relativo e non in base alla bellezza effettiva del gioco. Quindi, per questa volta ci limiteremo a dire che sulla macchina



Se si colpiscono gli ostaggi si perde un prezioso punto vita.



Benché Virtua-Cop non sia un titolo particolarmente complesso, la conversione è assolutamente fedele.



Se si colpisce le finestre il vetro si riduce in mille pezzi.

L'EFFETTO SERRA AL CONFRONTO E' UN GIORNO DI SOLE SPLENDEnte.



IL GIOCO D'AZIONE CHE DA'
UN SIGNIFICATO NUOVO A
"LA SOPRAVVIVENZA DEL PIU' FORTE".

BMG
INTERACTIVE

Distribuito da

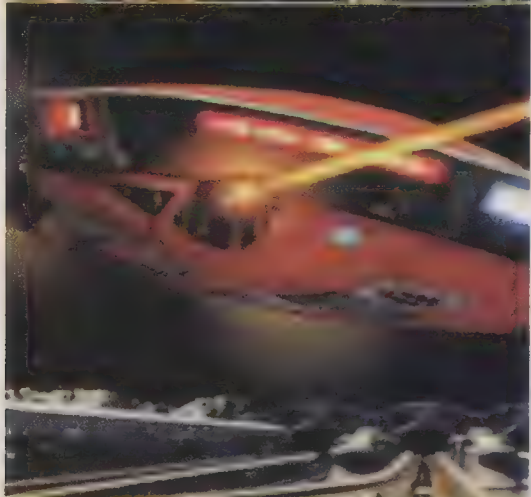
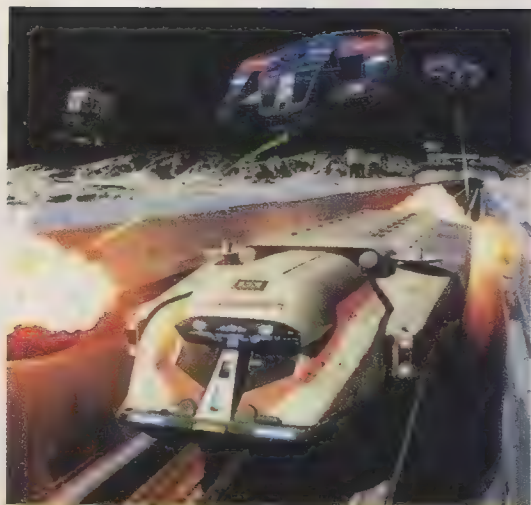
Software co.

Software & Co. SRL Via Mazzini, 12

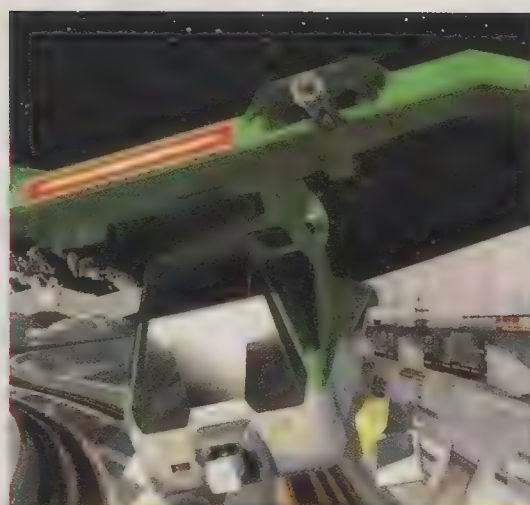
21020 Casciago VA

Tel. (0332)223.305 / Fax (0332)223.828





**VIAGGIA
FINO AL
PUNTO
ESTREMO
DELLA
GALASSIA,
SFUGGI
LA POLIZIA,
DISTRUGGI
DUE
ASTRONAVI,
SCHIVA
NEC
BEATTY, E
TORNA
ALLA TUA
SCRIVANIA
PER LE 9.00.**



LOADSTAR

IL GIOCO D'AZIONE PER IL GUERRIERO DELLA
STRADA CHE E' IN OGNUNO DI NOI.

Distribuito da

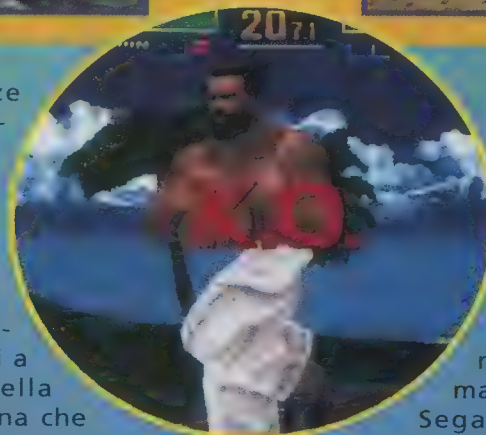
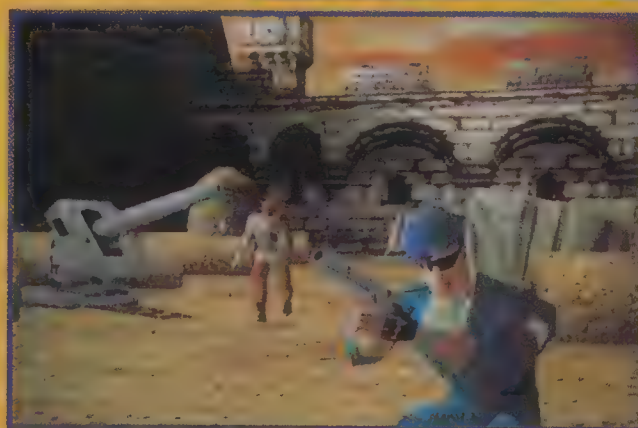
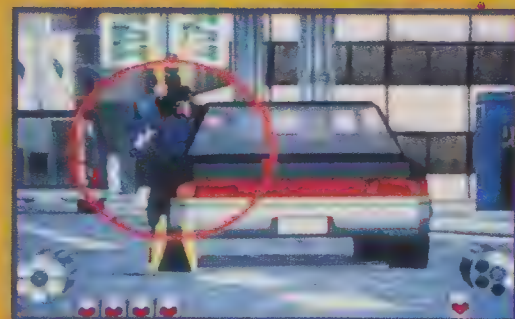
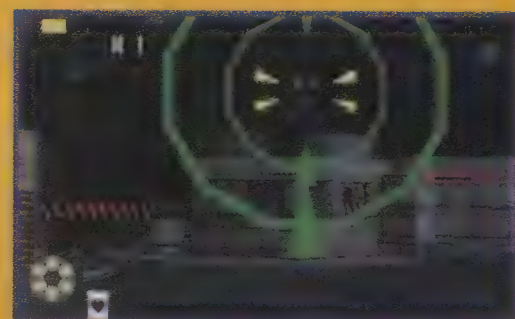
BMG
INTERACTIVE

Software&co

Software & Co, SRL Via Mazzini, 12
21020 Casciago VA
Tel. (0332)223.305 / Fax (0332)223.828

GUERRA TERMONUCLEARE GLOBALE

Visto che la lotta per il dominio del mercato delle console da casa tra Saturn e PlayStation è direttamente riconducibile alla guerra nel settore coin-op tra Sega e Namco, è interessante ribadire quali siano i diretti concorrenti di *Virtua-Cop* e *Virtua Fighter 2*. Nelle sale giochi giapponesi sono infatti già in circolazione *Time Crisis*, *Soul Edge* e *Tekken 2*, tutti targati Namco. Gli ultimi due, ovviamente, contendono con *Virtua Fighter 2* per il titolo di miglior picchiaduro poligonale, mentre il primo ormai dovrà scontrarsi con *Virtua-Cop 2*. Ricordiamo, per chi fosse stato disattento e si fosse dimenticato di comprare il numero di novembre di GP, che *Soul Edge* è un picchiaduro a incontri, arricchito da bellissimi fondali, dove i combattenti possono far uso di mani piedi e armi tipiche del periodo medioevale giapponese, mentre *Time Crisis* è uno sparattutto in soggettiva dalla grafica molto curata, arricchito da un elemento interessante: un pedale che, se premuto, permette di nascondersi per ripararsi dai colpi sparati dai nemici.



Le differenze sono rappresentate dal nuovo "Training Mode", che permette ai giocatori di esercitarsi un po', prima di gettarsi a capofitto nella giungla urbana che fa da sfondo al gioco, e da alcune brevi animazioni, ammirabili tra un livello e l'altro. Quest'ultime sono state inserite per chiarire i collegamenti fra i tre stage e narrare lo sviluppo della storia, molto più importante in un gioco per console che non in un arcade. Il principale problema per i programmatori è stato inserire lo stesso identico numero di nemici. Nelle prime versioni incom-

plete, infatti, questo causava un notevole rallentamento dell'azione. Ora, comunque, sembra che abbiano risolto il problema e quelli della Sega promettono che *Virtua-Cop* per

Saturn non solo sembrerà uguale al coin-op, ma si muoverà anche alla stessa velocità. Un altro problema per i designer è stato il minor numero di poligoni gestibili dal Saturn rispetto alle schede da sala giochi. Per rimediare, i programmatori hanno usato un trucco che sembra abbia funzionato egregiamente: hanno effettivamente semplificato le

costruzioni poligonali, ma hanno modificato le texture per far apparire meno evidenti le defezioni. Nel complesso *Virtua-Cop* non ha sofferto le limitazioni delle Saturn e la conversione è attualmente ottima. Il CD-ROM verrà venduto insieme a una pistola, simile a quella del coin-op, anche se questo significherà pagare un po' di più per averlo, considerando anche l'assoluta mancanza di altri titoli del genere. In definitiva, la versione di *Virtua-Cop* per Saturn probabilmente sarà un successo, esattamente come lo è stato il coin-op, ma è indubbio che questo non sia un titolo molto longevo. Speriamo che i programmatori aggiungano all'ultimo momento qualche altra novità...

• Nicolasan



Combattere sulla muraglia cinese è molto spettacolare.

PRIMA RAGE

IL PIU' INCAZZATO, VINCE!!

Disponibile nei formati: MD, SNES, GB, GG, CD MPC, AMIGA



LA FURIA BESTIALE ESPLODE NEL GIOCO PIU' ANARCHICO DELL'ANNO !!

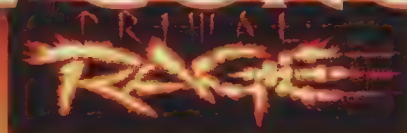
PRIMAL RAGE, successo strepitoso nella versione coin-op, è già numero 1 nella classifica TOP 20 CARTRIDGE. Dinosauri furiosi, mosse segrete, colpi proibiti e bonus nascosti. PRIMAL RAGE è il primo videogioco a usare animazione completamente in stop-motion, con immagini digitalizzate di sette modellini realizzati in latex azionati elettronicamente e filmati in centinaia di posizioni diverse.

Fa rabbia non averlo ancora !!

Anteprima assoluta: anche i possessori di un PC potranno provare queste emozioni perchè PRIMAL RAGE è anche disponibile nei formati CD MPC e AMIGA!!



E SE SEI COSI' IMBESTIALITO DA ARRIVARE ALLA SFIDA FINALE, PARTECIPAI AL... GRANDE CONCORSO



Se arrivi alla FINAL BATTLE (guarda la schermata qui a fianco) fotografala e spedisce la foto insieme alla prima pagina del manuale di istruzioni di PRIMAL RAGE alla LEADER, unendola a questo tagliando compilato. Parteciperai così al concorso per vincere

una fantastica MACCHINA COIN-OP da piazzare in casa tua (non dirlo alla mamma!). Oppure potrai vincere una fantastica maglietta "da bestia".



NOME COGNOME

PROFESSIONE ETA'

INDIRIZZO

CAP CITTA' TEL.



CONSIGLI PER LE

Dal 19 novembre sulle reti Fininvest, TMC e Video Music, gli spot pubblicitari della Play Station hanno iniziato a "passare" con frequenza quotidiana. Cerchiamo di vedere come è stata organizzata la campagna che promette di essere il maggiore investimento televisivo, in campo videoludico, degli ultimi anni.

L'investimento della Sony Electronic Publishing Italy supererà i due miliardi di lire, ed è una cifra di tutto rispetto se si pensa che verrà spesa per degli spot televisivi "solo" per spingere una piccola console. In totale, in tutta Europa, la spesa che si sobbarcherà la Sony si aggirerà intorno ai 50 miliardi di lire complessivi. Il che non è poco, anche considerando che è il più grande lancio pubblicitario effettuato dalla Sony dai tempi del walkman. Gli spot pubblicitari che vedremo sugli schermi italiani sono di diversi tipi e cambiano sia per quanto riguarda la lunghezza che i contenuti, si va da uno spot di

40 secondi, di cui parliamo separatamente in queste pagine, a due diversi di 30 secondi, denominati Warning Signs e Arcade, fino ad arrivare agli ultimi tre, chiamati Mask, di dieci secondi l'uno. In ognuno di questi passaggi, saranno presenti immagini di gioco (i giochi scelti sono 7 tra quelli presenti sul mercato). Come abbiamo già detto nell'introduzione, la campagna avrà inizio il 19 novembre e durerà fino al 23 dicembre, e la Sony Electronic Publishing (Italy) ha scelto di comparire sulle reti Fininvest (Canale 5, Italia 1 e Rete 4) e sulle reti di proprietà di Cecchi Gori (TMC e Video Music). I passaggi sono stati previsti a ridosso di programmi di grande richiamo (Striscia la Notizia, Mai Dire Gol, Scherzi a Parte) partendo dal presupposto che, essendo quelli in esempio pro-

LA FORZA DEI NUMERI

Come già detto, alcuni dei passaggi televisivi degli spot Play Station saranno accompagnati da spezzoni di immagini tratte direttamente dal software disponibile per il gioiellino di casa Sony. Naturalmente, alcuni dei 7 titoli che godranno della fama televisiva saranno più presenti di altri. Abbiamo voluto curiosare tra i 540 spot pubblicitari che verranno trasmessi dal 19 novembre a Natale per avere un'idea del gioco più "pubblicizzato".

Titolo	% di presenza
Tekken	29,1
Ridge Racer	23,8
Toh Shin Den	16,2
Destruction Derby	7,9
War Hawk	7,8
Wipe Out	7,6
Extreme Games	7,6



Toh Shin Den



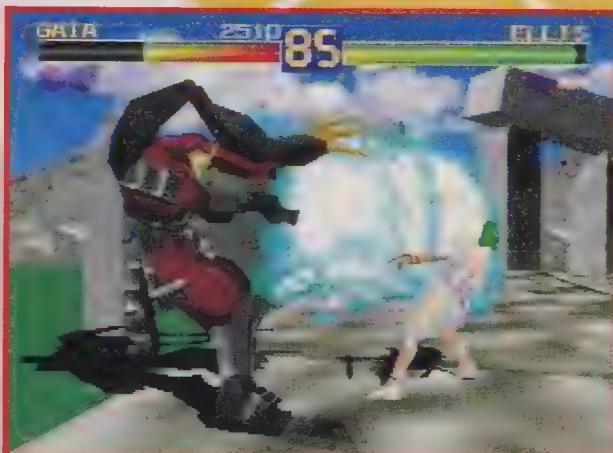
Tekken

Destruction Derby



grammi giovani, hanno lo stesso target tipo della PSX, e quindi il riscontro dovrebbe essere più che soddisfacente. Il tema del target merita un discorso a parte, poiché sembra che a tutt'oggi si sia attestato su due fasce distinte. La prima si riferisce ai giovani dai 12 anni fino ai 16, mentre la seconda parte dai 20, con picchi che raggiungono gli ultra trentenni. Le pubblicità che verranno trasmesse saranno una riedizione di quelle che appariranno sugli schermi di tutta Europa. Questo è

stato fatto per mantenere una certa uniformità per quanto riguarda l'immagine della Sony Entertainment sul vecchio continente. La società che si è presa cura dell'ideazione e stata la Simons Palmer mentre la realizzazione degli spot è stata curata dalla Ogilvy and Mather, il doppiatore che ha prestato la voce per lo spot è O. Baldini, già protagonista vocale di altre famose pubblicità. Quando leggerete queste pagine, molto probabilmente avrete già avuto occasione di vedere



COMPERE



gli spot della Play Station, e vi sarete sicuramente fatti una vostra personale idea. La nostra, anche se è sempre suscettibile a una eventuale smentita, è che forse non si adatta pianamente all'idea che ci si è fatti in Italia riguardo ai videogiochi; già se ne parla male dovunque, era il caso di farlo anche tramite uno spot?

Speriamo che questo esempio di pubblicità che si prende in giro, parlando di effetti negativi che in realtà non esistono (il "Nobody's Perfect" del Maggiolone Volkswagen insegna) venga intesa nel verso giusto dagli spettatori. In fondo è una realtà, la Play Station logora, ma solo chi non ce l'ha.

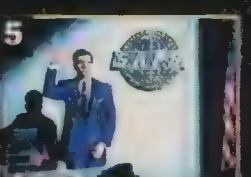
• Random



Destruction Derby, ha già venduto più di cinquantamila unità solo nel Regno Unito, il rapporto è di 1 macchina 1 gioco.



Extreme Games avrà solo il 7,6% del totale dei passaggi pubblicitari.



Lo spot più lungo della campagna durerà 40 secondi e passerà in TV soprattutto nei primi periodi di programmazione, presenterà una storia abbastanza originale, nella quale una fantomatica associazione americana denominata SASP (Società Anti PlayStation) metterà in guardia dalla pericolosità della macchina della Sony. Le immagini di gioco che verranno presentate durante lo spot saranno quelle di Ridge Racer.

LO SPORT ATTUALE



Prima dell'inizio della gara le squadre s'incontrano nel centro del campo prima di andare in campo.

La Gremlin è una società produttrice di software che in passato ha allietato i possessori di console con titoli di un certo spessore. In vista dell'arrivo delle nuove super macchine aveva abbandonato, momentaneamente, il campo. Ora, con la nuova serie sportiva supportata dal suffisso Actua, torna prepotentemente alla ribalta!

Nella sezione dedicata alle prove troverete la recensione di *Loaded*, il primo dei titoli targati Gremlin che ha raggiunto il nostro paese, e dandogli un'occhiata vi renderete subito conto dell'impegno con il quale la Gremlin ha intenzione di appoggiare le nuove console. Oltre al frenetico sparattutto di cui sopra, il prossimo mese dovrebbero vedere la luce altri due titoli di tutto rispetto. In quest'ultimo caso si tratta di simulazioni sportive, una nuova collana che va ad aggiungersi alle molte di genere sportivo presenti sul mercato, che vengono identificate dalla sigla Actua (che riprende il termine inglese "Actually", che possiamo liberamente tradurre con la parola italiana "Veramente"). È facile immaginare l'impatto che possa



Le opzioni di gioco sono numerose e in grado soddisfare chiunque.



La visuale da dietro le spalle è spettacolare, ma difficile da gestire.



L'IMPERATORE COSTANTINO

Se siete dei fan sfegatati delle gesta di Costantino l'Imperatore, allora non dovrete lasciarvi sfuggire il secondo titolo della serie Actua della Gremlin. Actua Golf ripropone il classico canovaccio che i giochi di golf hanno sempre utilizzato fin dalla loro prima apparizione sulle macchine da casa. Numerosi percorsi, la possibilità di utilizzare tutti i ferri, e i "legni", del mestiere e quella di giocare in più persone. Non chiedetemi come sarà realizzato graficamente, potrei stancarmi di doverlo ripetere.



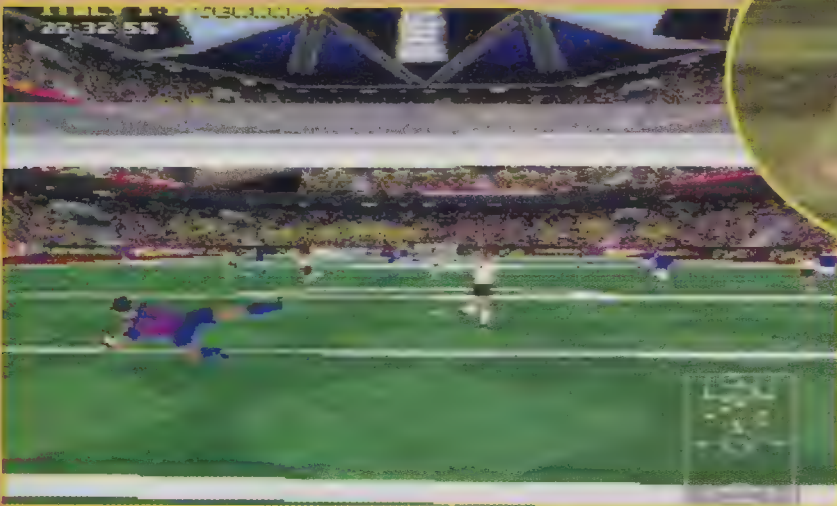
In basso a destra, nello schermo di gioco, è presente un utilissimo radar. Fondamentale per il gioco a terra.



Le regole dello "sport più bello del mondo" sono tutte presenti, dalle ammonizioni al fuorigioco.

avere un titolo come *Actua Soccer*, partendo da questo presupposto. Non stupisce certamente l'impostazione grafica data dalla Gremlin (Poligoni? Non l'avrei mai detto!), ma a differenza di *Winning Eleven*, della Konami, un altro titolo calcistico recensito a suo tempo sulle nostre pagine, *Actua Soccer* sembra più diretto a soddisfare il gusto tipicamente

europeo. Gli sprite sono ben disegnati e generalmente più piccoli rispetto al titolo della Konami, inoltre le squadre presentate sono compagini nazionali, con tanto di nomi originali dei giocatori e commento in diretta. Per cui non stupitevi se prima di scoccare un tiro giocando con gli azzurri, sentirete gridare dal telecronista il nome di Signori o Casiraghi. Nella versione che abbia-



Le inquadrature sono moltissime, alcune pratiche, dal punto di vista del gioco, altre meno. Tutte sono comunque, altamente spettacolari.

PER UN PUGNO DI POLIGONI

L'era dei poligoni in sala giochi, è nata ai tempi di *Hard Drivin'*. Da allora le cose sono cambiate, e parecchio. Le nuove super console sembrano poligono-dipendenti. Per ogni genere fin'ora conosciuto, picchiaduro, guida, sportivo, GdR, esiste un titolo che sfrutti i poligoni. Quali sono i migliori giochi di calcio che, a tutt'oggi, utilizzano i poligoni, nel bene o nel male, per rappresentare il gioco più bello del mondo?



VIRTUA STRIKER (Coin Op)

Il titolo della Sega sta attivamente spopolando in sala giochi. Unisce una giocabilità più che buona a un impatto visivo che lascia a bocca aperta. Si parla già di un'eventuale conversione per Saturn e, visti i risultati (per ora statici) di *Virtua Fighter 2* e *Virtua Cop*, non promette altro che bene.

WINNING ELEVEN (Play Station)

Il primo titolo di calcio uscito per Play Station. La Konami ha realizzato un prodotto più che discreto, con calciatori di grandi dimensioni che, se proprio non richiamavano alla mente il fisico asciutto dei calciatori, risultavano ottimamente animati. 86% su GP 42.



FIFA '96N (Play Station - Staur - PC CDRom)

La nuova fatica dell'Electronic Arts sfrutterà in pieno la grafica a poligoni per regalare agli affezionati della serie FIFA un'esperienza senza precedenti. Il gioco dovrebbe trovarsi nei negozi in versione PSX per Natale.

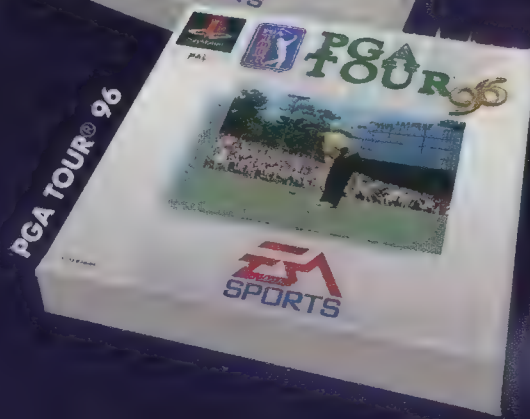
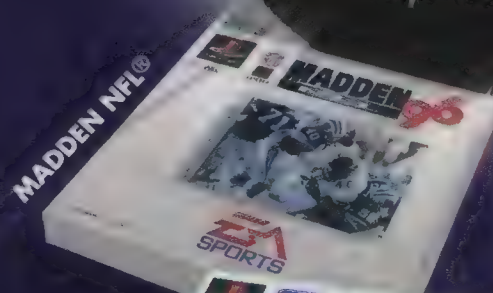
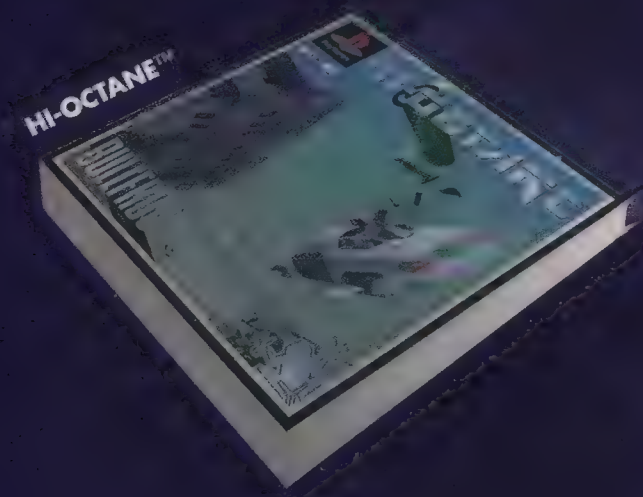
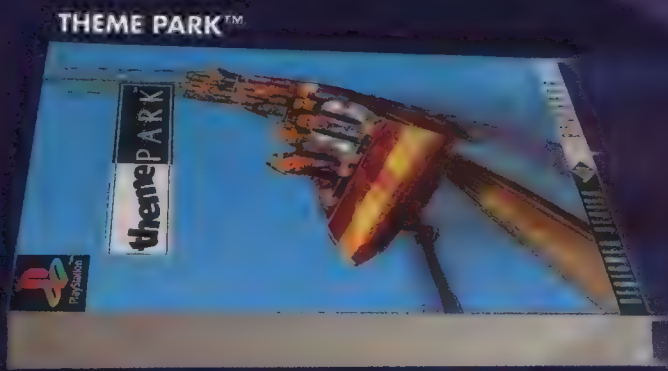
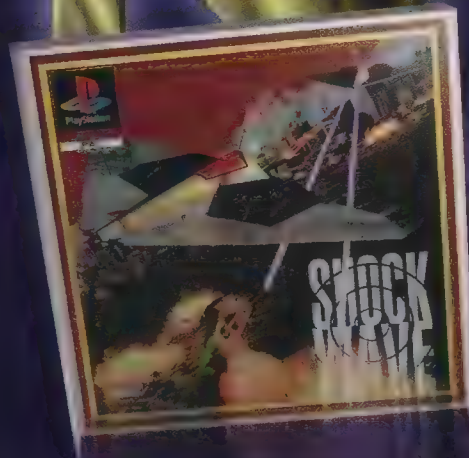


Le squadre disponibili sono 44, ognuna con caratteristiche diverse.

mo potuto provare (non era definitiva al 100%) le animazioni dei calciatori sono risultate più che fluide e la velocità di gioco decisamente adeguata. L'unico problema che può essere preso in considerazione è dato dalle diverse inquadrature con cui può essere mostrata l'azione di gioco che, spesso e volentieri, confondono i giocatori più che dare loro una mano, ma a questo inconveniente si può ovviare scegliendo la visuale più congeniale e mantenendola per il resto della partita. *Actua Soccer*, comunque, subisce qualche rallentamento nel corso delle azioni, soprattutto quando i giocatori entrano in scivolata, per rialzarsi impiegano degli anni! Per il resto la grafica è impressionante, il colpo d'occhio dato dallo stadio strapieno di tifosi è appagante già di per sé e le opzioni disponibili (amichevole, coppa, campionato diviso in tre gironi) promettono una longevità niente male. Per ora gustatevi le immagini, il mese prossimo la recensione completa.

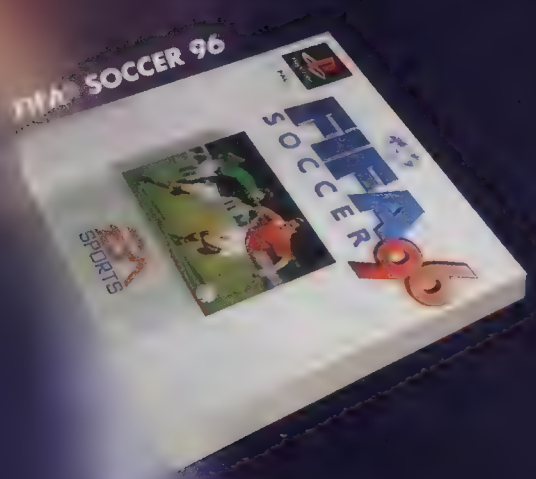
• Random

ACTION



STATION

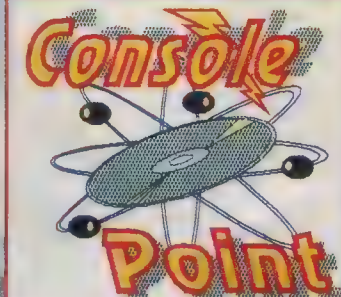
Per giocare alla grande,
eccoli, pronti per le nuove:
Sony Playstation™
e **Sega™ Saturn™**



CTO S.p.A. Via Piemonte, 7/1
40069 - Zola Predosa (Bologna)
Tel. 051/8346711 - Fax 051/753413

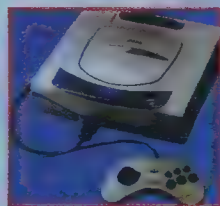
**DAL 26/11/95
APERTI ANCHE
LA DOMENICA
POMERIGGIO
15.30-19.30**

IMPORTAZIONE DIRETTA U.S.A. & GIAPPONE MONTECATINI TERME TEL. 0572-770394



SATURN

Nba Jam T.E
Nhl-All Star Hockey
Nba Action
Virtua Cop
Virtua Racing
Hang on GP 95
Virtua Fighter 2
Wing Arms
Sega Rally
Golden Axe 3
Rayman



**PER I
TITOLI
NON IN
ELENCO**



TELEFONARE

TUTTI I TITOLI SONO ORIGINALI

**DA OGGI SIAMO
SONY PLAYSTATION CENTER**

PLAYSTATION

Mortal Kombat 3
Doom
Wipe Out
Shin Pro Wrestling
Virtua Tennis
Rayman
Rave Race
Toshinden II
Destruction Derby
Tekken II
Fifa 96

**SATURN VERSIONE
EURO TELEFONARE**



3DO

Piramid Intruder	Killing Time
VS Battle	Space Hulk
Kingdom Far	Mazer
Reaches	Ballz
Flying	The 11th Hours
Nightmares	Brain Dead 13

**PLAYSTATION
L. 618.000***

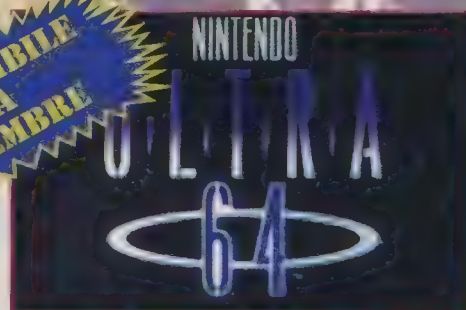


*IVA esclusa

**VIRTUAL BOY + MARIO TENNIS L.
399.000**

RITIRIAMO IL TUO USATO!!!

**DISPONIBILE
DA
DICEMBRE**



PC CD-Rom
Phantasmagoria
The Need for Speed
Command & Conquer
Mortal Kombat 3
Magic Carpet 2
Battle Beast
Top Gun
Fade to Black
Hi Octane
Screamer

**Arrivi settimanali
Vasto assortimento:
Super Nintendo
Megadrive
TUTTI GLI
ACCESSORI PER
LA TUA CONSOLE!!!
TELEFONARE PER
INFORMAZIONI**

NOLEGGIO VIDEOGAMES!!!

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA!!!

Console Point

Videogame - Console - Computer Via v. Gioberti, 16
Tel. & Fax (0572) 770394 Cap 51016 - Montecatini Terme (Pistoia)

PROVVE

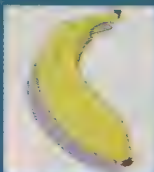
TUTTI FRUTTI...

La frutta e la verdura sono dei componenti essenziali per la vita di un sano redattore. Tutti hanno il loro vegetale preferito, anche perché un tempo li vendevano al mercato...

DUPONT



KRULL



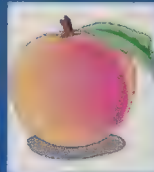
AIR



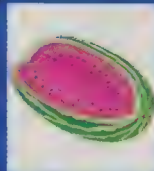
RANDOM



TRUST



APECAR



SCARLET



PADDY



MADOC



VORDAK



PENTOTHAL



PRINCE



GEARLOOSE



ORWELL 2000



SONOUNDURO

Casa: **BIANCA**

N° Giocatori: **500.000.000**

Continua?: **NO**

Livelli di difficoltà: **TROPPI**

GENERE

Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

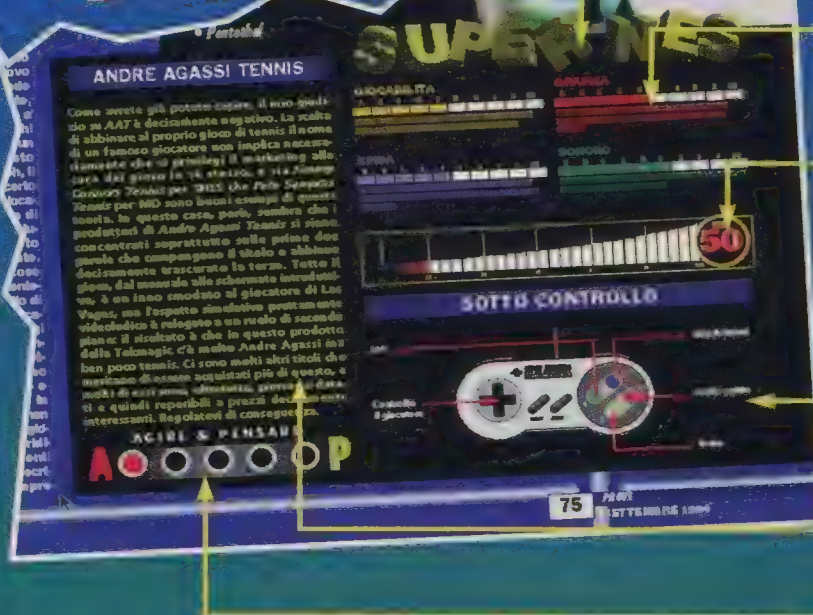
SCHEDA TECNICA

Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.



POWER GAME

No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobello!



CONSOLE

La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi consigliamo di comprarlo perché potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2

Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1

A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO

I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO

In queste poche righe troverete il parere schietto del censore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE

Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

Casa: VIRGIN

N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 3

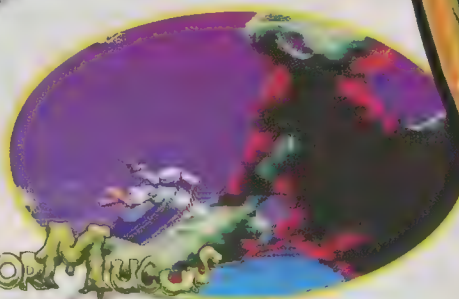
Come ha giustamente affermato qualche tempo fa il sempre perspicace Marco "Pentothal" Rana, questo è probabilmente il momento migliore per acquistare un 16 bit. La Nin-

tendo, come sempre, si è rivelata un'astuta stratega, visto che con la pubblicazione di titoli di questo calibro, molti videogiocatori potrebbero aver rinunciato a passare a un 32 bit. Agli ottimi giochi pubblicati ultimamente (o di prossima uscita) dalla Nintendo stessa e dalla Square per SNES, si aggiunge, infatti, anche questo *Earthworm Jim 2*, che dimostra ancora una volta che le idee originali non hanno bisogno di una dimensione aggiuntiva per poter essere messe in pratica o, almeno, non ancora. Questo doveroso riconoscimento ai vecchi 16 bit ci è nato spontaneo dopo numerose e piacevoli partite al secondo episodio della saga del ver-

Un gatto in cui è racchiusa l'essenza della cattiveria. Sarà il personaggio al quale invierete il maggior numero di insulti visto che non perde occasione di farvi "scoppiare la testa".



SNES. Nessuno può negare che i maiali abbiano un peso più che discreto nel gioco.



MAJOR MUCUS

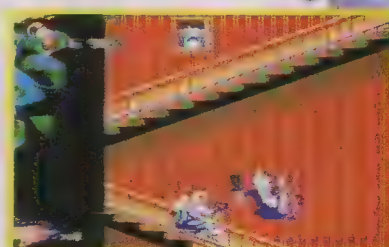
Lo schifosissimo Major Mucus è un insieme di materia verde e gelatinosa. Il suo livello è uno dei più particolari ma, malgrado questo, dovrete farlo esplodere.



SNES. Gonfiando la sua testa di verme Jim può ascendere fino alla meta.



SNES. Una volta spinto il pallone aerostatico fino a Major Mucus, bisogna sparargli in modo che esplodendo distrugga anche il viscido nemico.



SNES. Occhio alla vecchia! Potrebbe costringervi a ricominciare da capo.

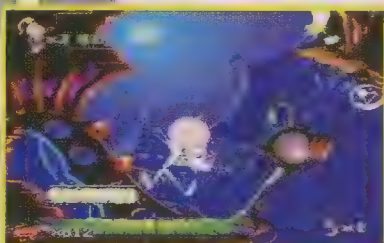
me di nome Jim che, tuttavia, dovrebbe presto raggiungere anche le nuove piattaforme. La cosa che più colpisce di questo sequel è la genialità, dettata dall'esperienza e dalla passione, con cui è stato curato ogni singolo aspetto del gioco, a partire dalla trama assolutamente classica e banale, in un voluto stridente contrasto con l'originalità generale: la Principessa What's Her Name è stata rapita dal malefico Psy Crow e il compito di Jim sarà vagare alla ricerca della sua amata. Evidentemente la somiglianza delle parole inglesi corvo (crow) e mucca (cow) deve aver ispirato i programmatori, visto che di mucche in questo gioco ce ne sono davvero tante e sicuramente più di quante sembri: al termine di ogni livello, infatti, un bel bovino vi gratifica con un "well done" e, inoltre, ci sono tre mucche che esistono ma non si vedono. Le mucche sono anche alla base di uno dei livelli, in "Udderly Abducted" bisogna sollevare di peso i simpatici ruminanti e portarli fino alle varie stalle per poter proseguire, ma non sarà facile come sembra perché oltre agli UFO che tentano di rubarle, alcune sono in realtà delle

POWER GAME

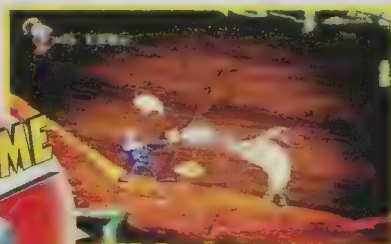
Uno dei personaggi più teneri dell'intero gioco è questa salamandra ceca delle caverne. Bisogna guidarla all'interno di un labirinto fatto di villi intestinali e respingenti da flipper.



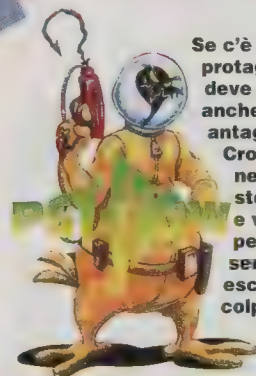
SNES. Alla fine dei livelli c'è una sequenza conclusiva. Ecco un esempio.



SNES. Questo è uno dei congegni che permette a Jim di gonfiarsi.



SNES. La Larva è il mostro finale del secondo livello.



Se c'è un protagonista ci deve essere anche un antagonista. Psy-Crow è il nemico storico di Jim e vi attenderà per una corsa senza esclusioni di colpi al termine del gioco.



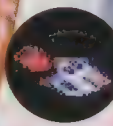
SNES. La gara di velocità con Psy-Crow rappresenta l'ultimo ostacolo prima della meta definitiva. In questo caso il corvaccio ha avuto la meglio sul nostro eroe.

LE MUC-ARMI

In questo seguito è aumentato il numero delle armi a disposizione del nostro eroe che, tuttavia, potete utilizzare e trovare solo in determinati livelli, ovvero quelli più direttamente ricollegabili ai classici giochi di piattaforma.



Spara delle simpatiche bollicine che salgono lentamente con grazia verso il cielo.



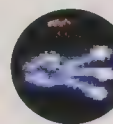
Quest'arma spara dei missili a ricerca a forma di casa. In inglese, missile a ricerca=homeing missile, casa=home.



La pistola base proviene direttamente dal precedente episodio e funziona esattamente come una normalissima mitragliatrice.



Particolarmente utile nell'ultimo livello, quest'arma è quella con la maggiore potenza di fuoco, utile per spazzare via qualunque cosa vi ostacoli.



Invece di smantellare sul joystick per colpire tutti i vari avversari, è molto più facile raccogliere questa pistola che spara in tre direzioni.



Funziona esattamente come una smart-bomb. Jim sfodera una pistola enorme che distrugge tutto quello che si trova su schermo.



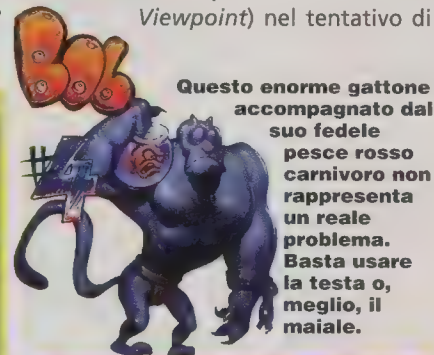
SNES. Fate scappare la lumachina se volete avere un po' di pace.



SNES. I poveri cuccioli di Peter rischiano di fare una brutta fine.

muc-bombe che bisogna disinnescare se non si vuole esplodere. Nel primissimo livello, invece, l'animale da sollevare e trasportare è il maiale che con il suo dolce peso può davvero fare miracoli; in più, si dovrà fare conoscenza con l'esserino verde che abita nello zaino di Jim: si chiama Snott e il suo aiuto sarà fondamentale. Ogni livello, tuttavia, presenta caratteristiche proprie che decretano l'impossibilità di classificare EWJ2

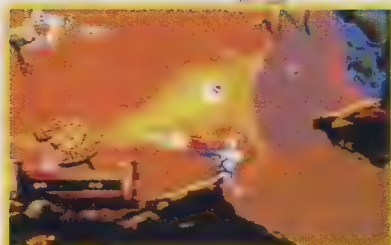
come semplice gioco di piattaforma. In "Puppy Love" bisogna impedire che il diabolico Psy Crow uccida tutti i seicento cagnolini della cucciolata di Peter Puppy, utilizzando (in perfetto stile schiacciapensieri Game & Watch Nintendo) un grosso cuscino per far rimbalzare i piccolini fino a un posto più sicuro. In "The Flyin' King" ci si cimenta in uno sparatutto isometrico (in stile Zaxxon o Viewpoint) nel tentativo di



Questo enorme gattone accompagnato dal suo fedele pesce rosso carnivoro non rappresenta un reale problema. Basta usare la testa o, meglio, il maiale.



SNES. Sparando alle uova si evita di rimanere ustionati dalla piastra calda.



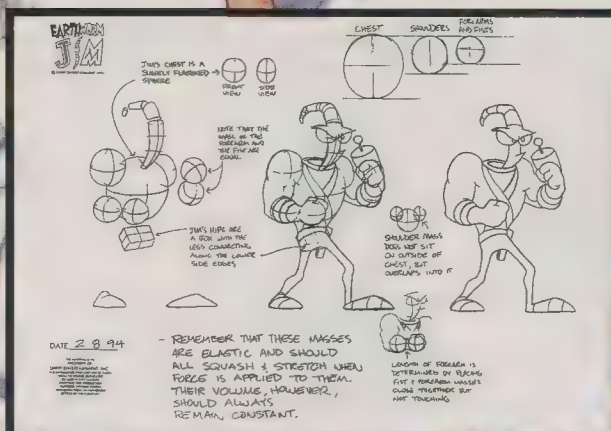
MD. La riserva di maiali che vi rifornisce dei preziosi animali.



MD. Psy-Crow è in assoluto il nemico più malvagio del gioco.

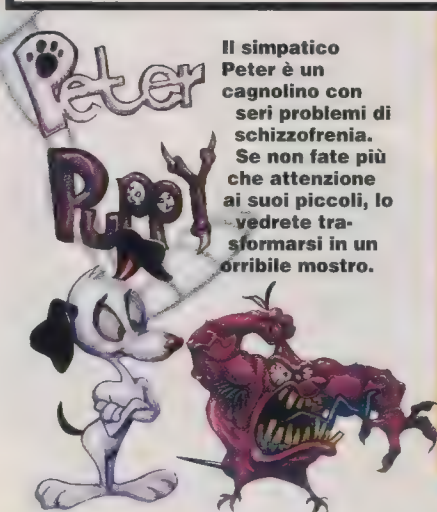
trasportare dell'esplosivo fino al viscido Major Mucus; mentre in "Level Ate", bisogna correre a più non posso in un ambiente prettamente alimentare, scappando dagli attacchi di una saliera (per bloccare temporaneamente la saliera bisogna spaventare le lumache in modo che escano allo scoperto, mandandole incontro a una delle morti più cruente e dolorose che esistano).

Coronano questo vero e proprio omaggio alla follia, una colonna sonora di grande spessore, ricca di



DISEGNA IL TUO EARTHJIM JM

Se amate disegnare, e EarthWorm Jim è uno dei vostri personaggi preferiti, ecco a voi uno simpatico schema che mostra la costruzione del nostro amico verme. Se seguite le indicazioni, potrete facilmente disegnare Jim nella posizione che preferite creando, magari, un'intera animazione.



Il simpatico Peter
Peter è un cagnolino con seri problemi di schizofrenia. Se non fate più che attenzione ai suoi piccoli, vedrete trasformarsi in un orribile mostro.



MD. Per guidare la salamandra bisogna utilizzare la solita tecnica: più si tiene premuto il pulsante più si sale.

EARTHWORM JIM 2

I programmatori della Shiny, e lo stesso Dave Perry, dimostrano con questo gioco di essere affezionati al loro personaggio e di non voler rovinare la sua immagine con un prodotto mediocre. *EarthWormJim 2* contiene tutto quello che dovrebbe avere un seguito per non apparire una semplice operazione commerciale. Lo spirito di base è rimasto lo stesso, ma sono stati aggiunti tantissimi elementi che migliorano la giocabilità e rendono questo sequel ancora più pazzo e divertente del suo predecessore. Inoltre, la profonda diversità di ogni livello elimina anche il più piccolo sospetto di monotonia, garantendo il completo coinvolgimento del giocatore, a cui viene richiesto un continuo adattamento alle varie situazioni di gioco. Unica pecca la scarsa longevità, in conseguenza di un livello di difficoltà inferiore rispetto al primo episodio. Tirando le somme, *Yoshi's Island* rimane ancora il miglior platform dell'anno per SNES, ma *EarthWorm Jim 2* lo segue con un distacco minimo.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

SUPER NES

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Frustrante quel tanto che basta per non permettere di arrivare alla fine alla prima partita. Per il resto, totalmente divertente e appagante.

SFIDA

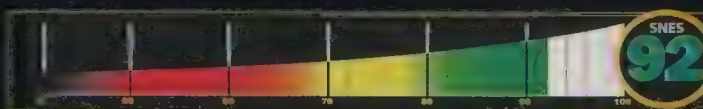
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A livello facile, si riesce a portarlo a termine in cinque o sei ore di gioco. Intenso. Quindi vi consiglia il livello "Marmite".

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Non è a livello di NES, ma può considerarsi ad anni pari con quella di *Yoshi's Island*, grazie alle ottime animazioni e ad alcuni tocchi di classe.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Gli sprite e i fondi originali del famoso *Magnaman* gli sprite e i fondi originali del famoso *Magnaman* gli sprite e i fondi originali del famoso *Magnaman*.



SOTTO CONTROLLO



È tutta colpa sua se Jim ha dovuto nuovamente affrontare un'intera orda di avversari, e il malefico Psy-Crow. Come al solito, infatti, si è fatta rapire senza opporre resistenza.

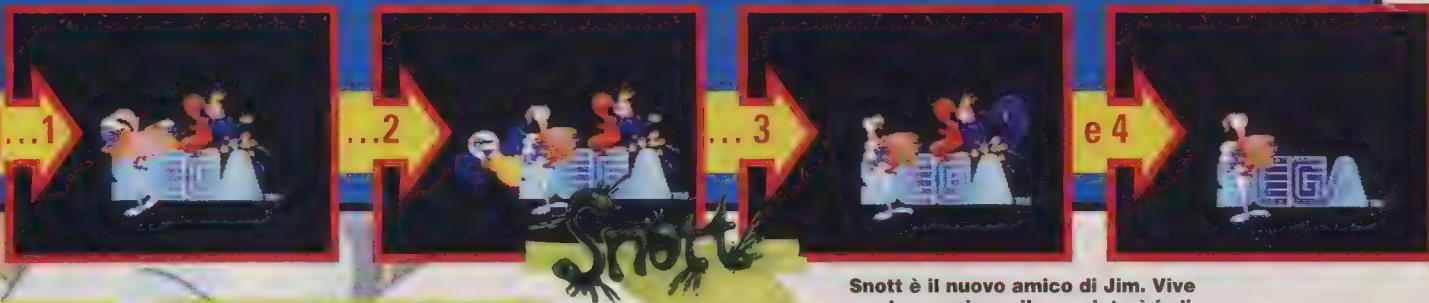
Princess What's Her Name



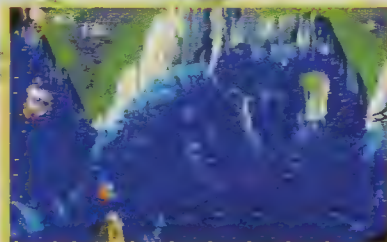
MD. I respingenti vi buttano sulle pareti che tolgono energia.

LA MUC-SERENATA SFORTUNATA

Tutto inizia quando la Principessa What's Her Name viene rapita da Psy-Crow mentre Jim le sta dedicando una romantica serenata.



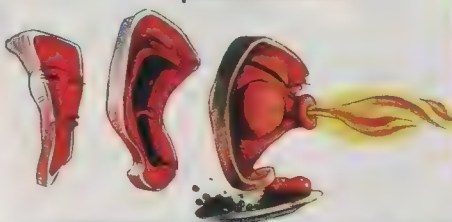
MD: Tutte le schermate del gioco sono molto curate.



MD: Sparando, Jim può eliminare i vari nemici che lo ostacolano.

motivetti e marcette, e una grafica di alta qualità, con animazioni e fondali assolutamente spettacolari. Segnaliamo, infine, l'intelligente sistema di password che permette di ricominciare da un determinato livello solo se si recuperano i tre pezzi che compongono il nome del gioco: la Terra (Earth), un verme (Worm) e la scritta Jim.

BISTECCONE No, non si tratta del noto commentatore sportivo, ma di una vera è propria bistecca sputafuoco che bisogna affrontare al termine del penultimo livello.



Snott è il nuovo amico di Jim. Vive nel suo zaino e il suo aiuto è indispensabile. Permette al verme di attaccarsi ai soffitti melmosi e di rallentare le cadute fungendo da paracadute.

LORENZA LA LARVA

Signore e padrone del secondo livello, è una grossa larva che, ovviamente, si sposta a bordo di un monociclo. Niente di strano, dunque.



MD: Il trampolino da cui potrete scagliare il maiale.

EARTHWORM JIM 2

Visto che negli ultimi mesi scarseggiano i giochi di piattaforme per il 16 bit Sega, EWJ2 non ha alcuna difficoltà a imporsi come il migliore del suo genere. Per via del minor numero di colori gestibili dal MD, la qualità grafica di questa versione è inferiore rispetto a quella della versione SNES, ma questo non comporta niente di più che la perdita di un pizzico di spettacolarità. Impossibile, dunque, non consigliare questo sequel anche a tutti i possessori del primo episodio che potranno cimentarsi in livelli nuovi e sempre diversi, con la certezza di essere assistiti da un sistema di controllo preciso e molto funzionale. Piccolo neo: la realtiva facilità. Dopo che avrete appreso le tecniche per superare i vari livelli, basterà un po' di pratica per portarli a termine senza troppe difficoltà, visto che non sono eccessivamente lunghi e intricati. Tuttavia, basta evitare il livello "Easy" e dedicarsi all'esplorazione e alla raccolta di tutti i vari bonus per prolungare nel tempo il divertimento.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Vi sono alcuni giuochi frustranti, ma con un po' di pratica si riesce a superarli agevolmente e rimane solamente un immenso divertimento.

SFIDA

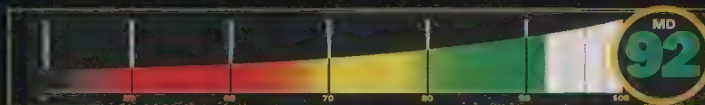
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sconsigliamo vivamente il livello di difficoltà "easy" perché potrebbe permettervi di finire il gioco fin troppo in fretta.

GRAFICA

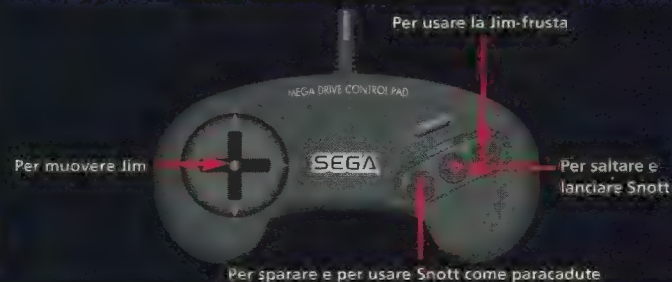
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Un punto in meno rispetto alla versione SNES per via dei pochi colori su schermo, ma buona anche la programmazione.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Alcuni suoni suonano bene, ma non è il mix di suoni in generale che conta.



SOTTO CONTROLLO



PIATTAFORME

Casa: **SEGA/BLUE SKY**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **NO**

Livelli di difficoltà: **3**

L'abbiamo detto mille volte. Se n'era già accennato quasi un anno fa. I 16 bit hanno intrapreso quel lato della salita che va

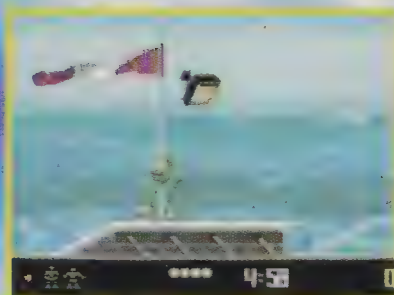
decisamente verso il basso. Però sia la Nintendo che la Sega non hanno alcuna intenzione di seppellire i propri piccoli senza aver dato i canonici colpi di coda.

Giochi come *Vectorman* fanno pensare che forse l'acquisto di un Saturn o di una PlayStation, per tacere dell' Ultra 64, può essere ritardato di qualche tempo. La Blue Sky Software, che ha sviluppato questo titolo, ha realizzato un platform game dall'ottima giocabilità, dalla splendida realizzazione tecnica e decisamente divertente. Il gioco vi chiede di sconfiggere un esercito di droidi, con la CPU andata a pallino, che vogliono conquistare la Terra. Il giocatore, nei panni di Vectorman, deve impedire che questo crudele destino si compia. Vectorman è una sorta di robot che graficamente

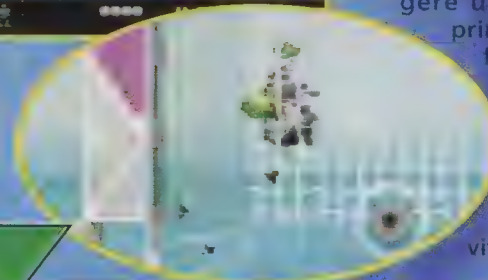
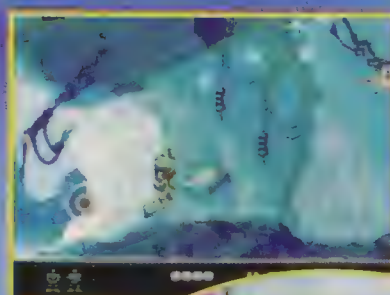
ricorda non poco i lottatori di *Ballz*, realizzato con una serie di sferette collegate tra loro: il risultato è ottimo, con animazioni fluidissime e convincenti. Le lodi alla grafica non finiscono qui: i fondali sono sempre belli e a volte persino spettacolari, arricchiti qui e là da effetti speciali di ottima fattura. Anche i nemici, che bisogna dire sono forse poco numerosi ma, in ogni caso, sufficientemente cattivi da non far rimpiangere una loro presenza più numerosa, sono disegnati e animati egregiamente, il che indica che i programmatori non hanno lesinato

tocchi grafici d'alta scuola.

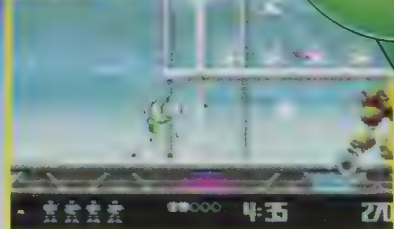
I livelli, pur non essendo numerosissimi, sono molto vari tra loro: oltre alle classiche sezioni a scorrimento prevalentemente orizzontale, di ambientazione terrestre e sottomarina, c'è una difficile sezione con vista dall'alto nella quale bisognerà distruggere un gigantesco droide prima che questo ponga fine alla nostra avventura. I livelli sono stracolmi di stanze segrete, bonus nascosti e sorprese assortite la cui ricerca prolunga la longevità del titolo. Un altro



Il cattivone che ostruisce le rotaie è animato ottimamente, come, del resto, anche gli altri nemici che incontrerete.



VECTORMAN





Questa è una delle trasformazioni del nostro nuovo amico Vectorman. Ce ne sono diverse, tutte con effetti da scoprirete.

elemento di varietà è costituito dalle diverse forme che Vectorman può assumere: martello pneumatico per sfondare pavimenti, pesce per nuotare più in fretta, bomba a orologeria, carro armato e altre ancora. Un gran bel gioco, uno di quei giochi che, come già detto, potrebbe farvi ritardare l'acquisto di una nuova console almeno per qualche tempo, sempre che non siate tra coloro che proprio non riescono ad aspettare. Comunque, Vectorman uscirà presto anche per il fratello più grande di casa Sega, la versione per Saturn è prevista per Natale, basta avere la proverbiale pazienza per giocarlo.

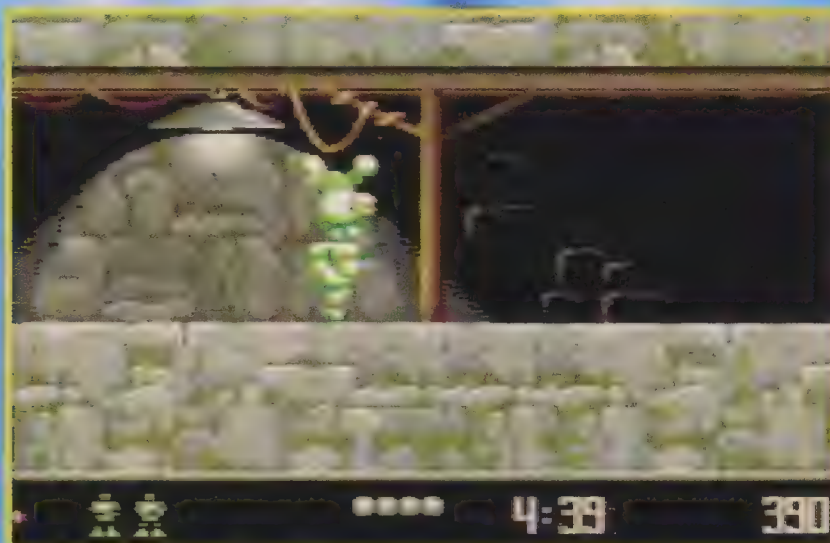
• Paddy



Per evitare gli attacchi del mostrone bisogna saltare al momento giusto.

UN GIOCO DA 25.000 \$

Le versioni per Sega Genesis di Vectorman, le uniche da noi viste al momento in cui abbiamo recensito il gioco, riportano sul retro della confezione e all'interno del manuale il regolamento di un concorso davvero appetitoso. Alcune cartucce di Vectorman fanno comparire sullo schermo, una volta completato il gioco, un numero di telefono segreto. Chiamando questo numero, la gentile signorina che risponde fornisce un indirizzo presso il quale il giocatore deve spedire una cartolina e la copia del gioco. Tra tutti coloro che avranno spedito le cartucce fortunate saranno estratti un centinaio di Sega Saturn e un premio da ben 25.000 dollari, pari a circa 41 milioni di lire. Prima che vi tondiate verso il joypad, sappiate che il concorso è aperto solo ai residenti di Stati Uniti e Canada (Quebec escluso). Sarà per la prossima volta...
P.S. Per la cronaca, la cartolina usata per la recensione non era una tra quelle vincenti...



VECTORMAN

Mentre eravate in giro per negozi per cercare la console dei vostri sogni al prezzo migliore, vi è caduto l'occhio sulla scatola fosforescente di Vectorman, vero? Scommetto che avete pensato che, trattandosi di un gioco per il vecchio MD, potevate tranquillamente bypassarlo, continuando a sognare Saturn e PlayStation. Errore, errore! Vectorman è un gran bel gioco (previsto tra l'altro anche per Saturn): oltre a una grafica da premio Oscar e a un ottimo sonoro, il titolo garantisce divertimento a lungo termine grazie all'estensione dei livelli e ai numerosissimi segreti in essi celati. La giocabilità è ottima e solo se avete gli scaffali pieni di giochi d'azione/piattaforme potreste decidere di fare a meno di Vectorman. No: se siete pieni di giochi di questo tipo, vuole dire che vi piacciono e quindi non potete rinunciare a uno dei migliori esponenti della categoria. Giochi come questo scacciano la tentazione di saltare verso un 32/64 bit, ma quanti altri titoli come Vectorman usciranno in futuro? Quanto a lungo riuscirete a posticipare l'acquisto della nuova console? Per adesso, lunga vita a Vectorman!

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ

Il gioco è lungo, difficile, ricco di segreti da scoprire e tanto non fatto da invogliarvi a giocare fino a che la stanchezza non si impadronisca delle vostre membra.

SFIDA

I livelli non sono molti, poco più di mezza dozzina, ma sono molto lunghi ed impegnativi. I nemici sono decisamente coriacei ed i boss sono davvero tosti!

GRAFICA

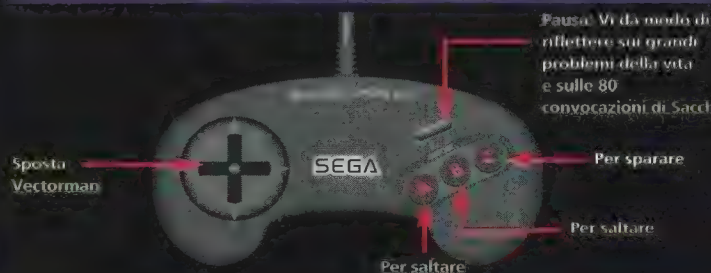
Le animazioni sono tra le migliori mai viste su un 16 bit e i livelli sono davvero molto belli. Le animazioni sono davvero molto belle.

SONORO

Molto buoni gli effetti e veloce la colonna sonora ma se volete un consiglio sulla musica da ascoltare mentre giocate, ascoltate l'album dei Green Day.



SOTTO CONTROLLO



Casa: MICROPROSE/SONY

N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 5

Ogni età ha i propri miti. Ai miei tempi c'era il Comandante Striker della serie televisiva "Ufo", poi è stata la volta dei "Visitors"

("belle donne, sotto

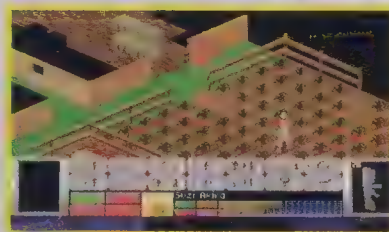
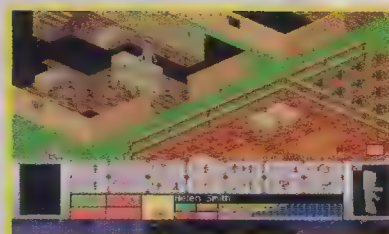
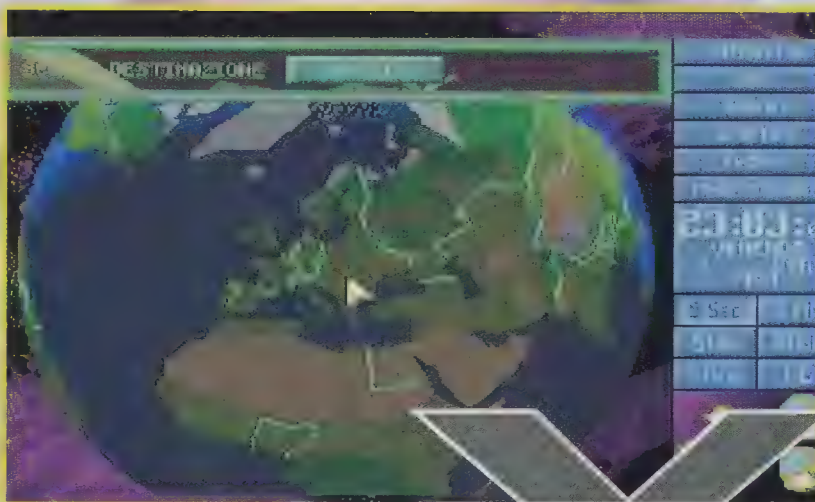
verdi") oggi molti di noi si appassionano alle avventure dell'agente Molder e dei suoi X-Files. Tutti sappiamo che, pur invertendo i valori, il risultato non cambia. Infatti, anche in questo *X-Com Enemy Unknown*, già uscito in Italia in versione PC con il titolo *UFO*, gli esseri che vengono dalle stelle sono tutt'altro che pacifici, anzi, è nelle loro ferme intenzioni dominare il nostro fertile e lussureggiante pianeta, per i loro biechi interessi. Il nostro scopo è, com'era facile prevedere, quello di fermarli e ridare il controllo della terra a quei criminali che, a forza di esperimenti nucleari, la governano in modo saggio e compassato(?).

Anche se da questa breve e sommaria descrizione, sembrerebbe che il gioco in questione non si discosti di molto dalla miriade di sparatutto di argomento spaziale, in questo caso siamo davanti a qualcosa che si differenzia di gran lunga dai titoli a cui siamo sempre stati abituati a giocare sulle nostre console.

Infatti, *X-Com Enemy Unknown* risulta essere uno gioco che riesce a mixare diversi generi, prendendo il meglio da diversi contenitori e riunendoli in un unico gioco che potrebbe soddisfare anche i più esigenti. Utilizzare il condizionale è obbligatorio, perché, anche se mediamente l'età dei giocatori che possiedono una console, si è mediamente elevata, non è sempre vero che la stragrande maggioranza di essi preferisca pensare piuttosto che agire.

Nel gioco, prima di combattere dovrete pensare attentamente a come sviluppare la vostra strategia, quali siano le zone da controllare e in che modo scoprire quanto è più possibile riguardo agli alieni, ma andiamo con ordine.

I marziani (non preoccupatevi



X-COM

ENEMY UNKNOWN



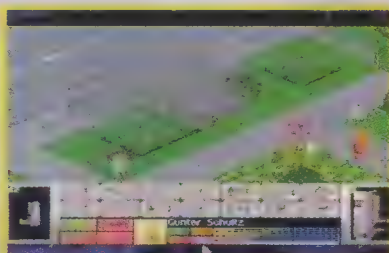
Le parti in nero sullo schermo sono le zone che non sono ancora visibili.



I rettangoli rossi sullo schermo indicano il numero di alieni visibili.



Gli alieni sono di diversi tipi, si va dai più innocui a quelli più potenti.



Il campo di battaglia viene mostrato in grafica isometrica.

ALL'INTERNO DELLA BASE

Gran parte del gioco si svolge sul suolo terrestre, che vedrà impegnati gli umani in conflitti sanguinosi con i selvaggi alieni. Comunque anche stando alla base, le decisioni prese importanti basiere per la soluzione positiva del gioco. Ecco una panoramica di cosa è possibile fare all'interno della base.

SOLDATI



In questo settore è possibile controllare lo stato di servizio dei vari componenti della

Nona d'assalto, le loro capacità, il loro grado e il loro stato fisico. Tenere d'occhio i propri uomini è un fattore determinante quando le missioni diventano d'importanza critica.

PRODUZIONE



Assieme al reparto produzione della base è possibile controllare tutto ciò che il team di

infermieri ha stabilito a riguardo. Si va dalla cura laser a quella al plasma, dalle amputazioni al ricucito, alla sopravvivenza. Per costruire alcuni pezzi avete bisogno di materiale alieno o salvatistico, di medici e soldati.

RICERCA



Gli scienziati che lavorano all'interno dell'organizzazione X-Com hanno lo scopo di studiare e migliorare i segreti degli alieni, di poterli

sviluppare sui corpi dei marziani che soffrono dello sfruttamento nelle loro fonti di energia. Sono fondamentali per comprendere rapidamente e fornire un valido sostegno strategico.

EQUIPAGGIAMENTO MEZZI



Avendo degli hangar nella base, si potranno avere anche dei mezzi in grado di contrastare

l'avanzata degli esseri viventi negli spazi siderali. A seconda della vostra disponibilità finanziaria, sarà possibile armare gli intercettori di missili più potenti e il mezzo da sbarco di attrezzature adatte, su tutti i terreni della base.

ACQUISTI/VENDITE



Tramite questa menu sarà possibile negoziare le proprie capacità offensive e

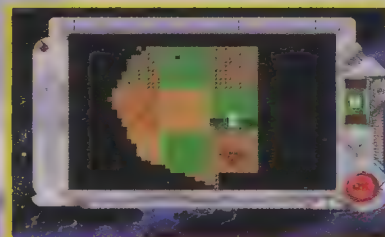
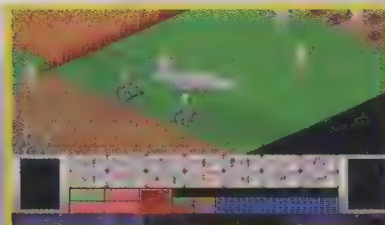
difensive oltre all'acquisto di personale (soldati caduti in combattimento, scienziati e ingegneri). I soldi donati dalle corporazioni mondiali risultano importantissimi in questo contesto.

INFORMAZIONI SULLA BASE



Con questa schermata è possibile avere un'attenta visione delle condizioni della base scelta.

Si va dalla determinazione della distanza radar alla portata delle mine, alla capacità dei magazzini alla quantità di personale assunto.

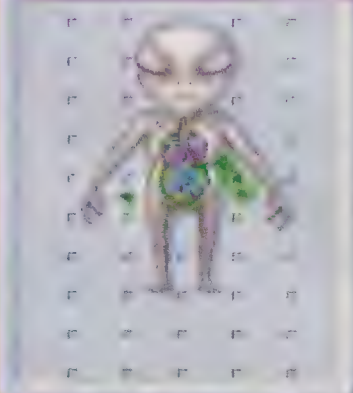


Il luogo dello sbarco può essere analizzato tramite questa mappa.



Quando la croce del mirino diventa gialla è il momento di fare fuoco.

Secoide autopsia

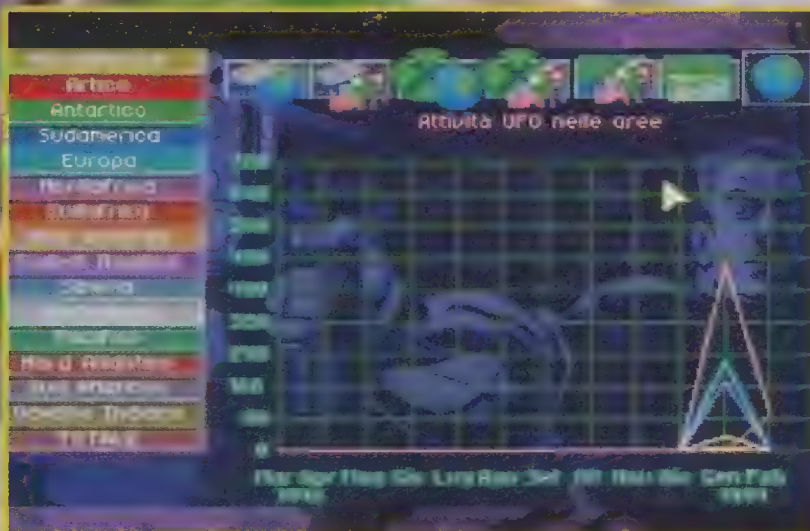


L'autopsia rivela organi digestivi vestigiali e una struttura semoiale. Il cervello e gli occhi sono ben sviluppati. La struttura fa pensare ad alterazioni o mutazioni genetiche. La bocca e il naso piccoli sembrano non avere alcuna specifica funzione. Il tessuto fra le dita e i piedi piatti non ipotizzare origini acquatiche. Non sono forniti di apparato riproduttivo e non si riproduce pertanto come si riproducono. Probabilmente la specie si riproduce per mezzo dell'ingegneria genetica.

Gli scienziati di stanza alla base servono soprattutto per scoprire i segreti degli alieni, tramite i quali è possibile realizzare attrezzature sofisticate.

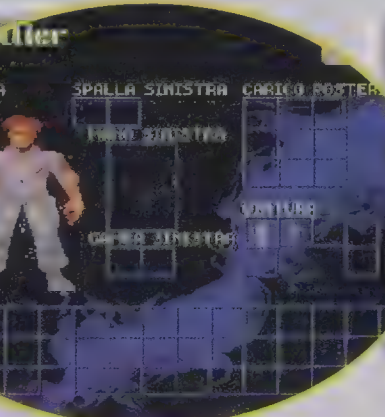
non è un termine anacronistico per definire gli alieni, vengono proprio da Marte), come dicevamo, hanno deciso di invadere la terra, ma, probabilmente anche loro vedono la TV italiana, questa volta non lo fanno con attacchi suicidi, bensì cercando di mostrarsi amichevoli nei confronti delle corporazioni che nel 1999 governeranno il mondo. Questo subdolo piano sembra dare i suoi frutti e molti dei capocannoni nostrani sembrano intenzionati a scambi, per così

dire, culturali. Naturalmente, uno dei punti di forza degli alieni è dato dalla generale sfiducia che ogni governo prova verso l'altro. Per ovviare a questo problema è stato istituito uno speciale gruppo di combattimento denominato X-Com, al comando del quale, come avrete già immaginato, ci sarà il giocatore. Gestire la difesa della terra non richiederà solo il ricorso alla forza bruta. In effetti, il vero punto di forza degli alieni si basa sul fatto che gli umani ignorino



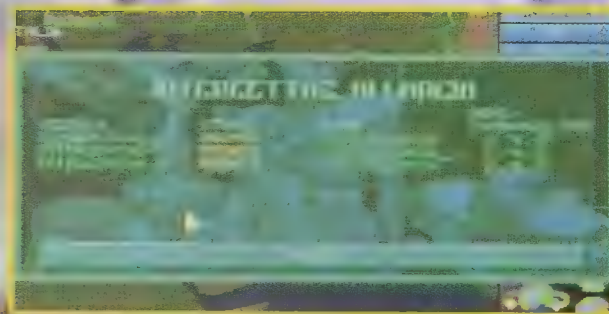
L'attività dei marziani sul globo terracqueo viene evidenziata da questa tabella. È importante conoscere i luoghi in cui la presenza aliena è maggiore.

tutto di loro, dai loro scopi alla loro composizione biologica, dalla fonte di energia utilizzata alla potenza delle loro armi. Per poter ovviare a queste mancanze, il primo passo sarà quello di catturare un certo numero di alieni e di materiale alieno, farli studiare dagli scienziati che fanno parte del centro di difesa e scoprire così particolari sempre più importanti per far





Quando un UFO viene intercettato, è possibile decidere la tattica di combattimento che si desidera attuare. Risulta importante soprattutto quando si ha a che fare contro mezzi di grandi dimensioni.



ALLARME ROSSO

L'invasione aliena ha avuto inizio, e le truppe dell'organizzazione X-Com sono pronte ad affrontarla



costruire nuovi e più potenti mezzi di combattimento.

Oltre ai combattenti, il giocatore dovrà gestire in maniera oculata anche le proprie riserve, gli alloggi per gli ingegneri e gli scienziati, i magazzini per contenere le armi e appositi siti di detenzione per gli

alieni. Tutto questo ed eventuali progressi verranno valutati dal comitato di difesa terrestre che deciderà in base ai risultati se aumentare o diminuire i fondi messi a disposizione per il Progetto X-COM.

X-Com: Enemy Unknown risulta essere un gioco totalmente coinvolgente, piacevole da giocare e intrigante da risolvere. Il fatto che sia totalmente in italiano abbatta anche quelle barriere che portano all'incomprensione di un gioco.

L'unico problema può essere imputato all'eccessiva lunghezza dei caricamenti che separano l'arrivo sul luogo di una missione, e l'inizio della missione vera e propria, che sembrano i più lunghi visti sinora sulla cucciolata di mamma Sony. Tornando alla trama del gioco, non vi dirò perché gli alieni sono sulla terra, e dove dovrete affrontarli nello scontro finale per porre fine ai loro assurdi piani, questo dovrete scoprirlo da soli, e vi assicuro, in ogni caso, che sarà un divertimento farlo.

• Random

X-COM ENEMY UNKNOWN

Non è la prima volta che un titolo strategico di ampio respiro appare su una console (lo è se prendiamo in considerazione le console della nuova generazione), in questo caso, però, bisogna rilevare un particolare piuttosto importante: il gioco in questione è stato sviluppato circa due anni fa per girare su PC, e ora, senza alcun cambiamento (in meglio o in peggio) arriva su PS-X, sfrittando l'enorme successo ottenuto sul mercato degli Home Computer. A questa tendenza, i possessori di Play Station dovranno abituarsi. Il gioco è sicuramente avvincente, complesso e ben realizzato, ma non si ferma all'aspetto trova e distruggi, occorre utilizzare anche la testa, il che implica l'indirizzarsi verso un pubblico più adulto. Non so dire se questo è una nota positiva o meno, è certo che la PS-X sta dimostrando di avere più di una cartuccia (o di un CD) da sparare, e, fin'ora, possiede almeno un ottimo titolo per ogni genere, il che, per una console relativamente nuova, non è poco. I caricamenti lasciano un poco a desiderare.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si lascia giocare con facilità e richiede un certo quantitativo di materia grigia, un ottimo connubio tra gioco strategico e sparattutto

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5 livelli di difficoltà e parecchie ore di gioco garantite (anche per via dei caricamenti) non dovrebbe annoiare nessuno per almeno un paio di settimane o più

GRAFICA

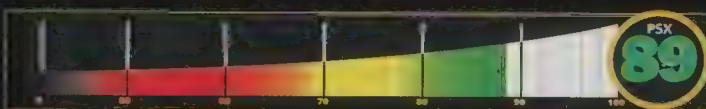
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non siamo certo a livelli eccelsi, ma non si può non considerare più che funzionale. Il gioco è molto bello, ma non è un capolavoro di grafica

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli effetti sonori accompagnano degnamente il gioco, mentre la musica sembra ridare perfettamente il patto degli avvenimenti in corso



SOTTO CONTROLLO

Per annullare una scelta, dove è possibile.



Per operare una scelta.

Non è indispensabile, ma è vivamente consigliabile giocare con il mouse della Play Station.

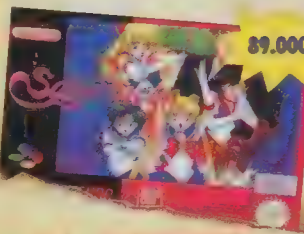
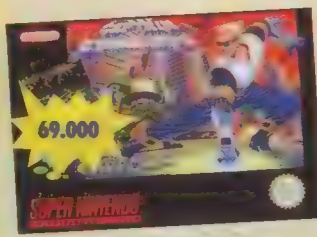
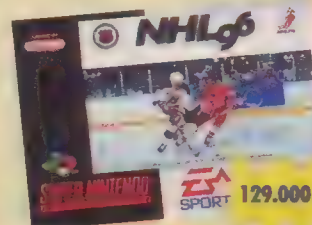
SUPER NINTENDO

Zelda 59.000
N.B.A Give' Go 149.000
Zero The Kamikaze 69.000
Batman Forever 139.000
Brett Hull Hockey 99.000
Castlevania-Vampire's Kiss-Sn 149.000
Chrono Trigger 169.000
Dino Dini Soccer 59.000
Doom-Ita 169.000
Equinox 69.000
F1 World Championship Edit. 109.000
Fever Pitch Soccer 99.000
Fifa Intern.Soccer '96 129.000
Jurassic Park Part 2 69.000
Justice League 129.000
Urban Strike 129.000
Asterix & Obelix 129.000
Ten Ten 129.000
Donkey kong Country 2 Disponibile
Mega Man 7 129.000
Megaman x Pal 89.000
Mortal Kombat 3 -Usa- 139.000
Nba Jam Tournament Edition 89.000
Pagemaster 79.000
Power Drive 119.000
Primal Rage 129.000
Spiderman TV 119.000
Star Trek Deep Space Nine 119.000
Stargate 119.000
Street Fighter 2 Turbo 79.000
Super Bomberman 2 69.000
Super Metroid 59.000
The Brainies 69.000
The Flintstones The Movie 89.000
Topolino Mania 69.000
True Lies 89.000
Turbo toons 89.000
Uni Rally 89.000
Warlock 119.000
WWF Raw 129.000

3D Lemmings 109.000
Air Combat 119.000
Assault Rigs 109.000
Cybersled 109.000
Destruction Derby 119.000
Discworld 109.000
Extreme Sport 109.000
Jumping Flash 109.000
Kileak The Blood 109.000
Krazy Ivan 109.000
Loaded 129.000
Mortal Kombat 3 139.000
Nba Jam Tournament Ed. 109.000
Novastorm 109.000
Philosoma 109.000
Rapid Reload 109.000
Rayman 119.000
Ridge Racer 119.000
Shockwave Assault 129.000
Starblade Alpha 109.000
Street Fighter Re.Batt. 109.000
Tekken 129.000
Toshinden 109.000
Total Eclipse 109.000
Twisted Metal 109.000
War Hawk 109.000
Wipe Out 119.000
WWF Wrestle Mania 119.000
Aquanaut's Holiday 239.000
Arc The Lad 179.000
Dragon Ball Z 179.000
Falcata 199.000
Gundam 239.000
Gunners Heaven 219.000
Hermie Hopperhead 159.000
Hyper Formation Soccer 179.000
JumpingFlash 199.000
King Of Bowling 159.000
Prime Goal Ex 159.000
RAiden Project 229.000
Street Fighter Real Battle 119.000
Doom 119.000
FIFA '96 129.000

PLAY-STATION

109.000
119.000
109.000
109.000
119.000
109.000
109.000
109.000
109.000
109.000
139.000
109.000
109.000
109.000
109.000
119.000
119.000
129.000
109.000
109.000
109.000
119.000
119.000
239.000
179.000
179.000
199.000
239.000
219.000
159.000
179.000
199.000
159.000
159.000
229.000
119.000
119.000
129.000



NOVITA'!



629.000
+ IVA

UNIVERSAL ADAPTOR
Per utilizzare tutti i giochi (CD) Americani e Giapponesi sulla versione Europea "PAL" e viceversa, non necessita di modifiche hardware che invalidano la garanzia!

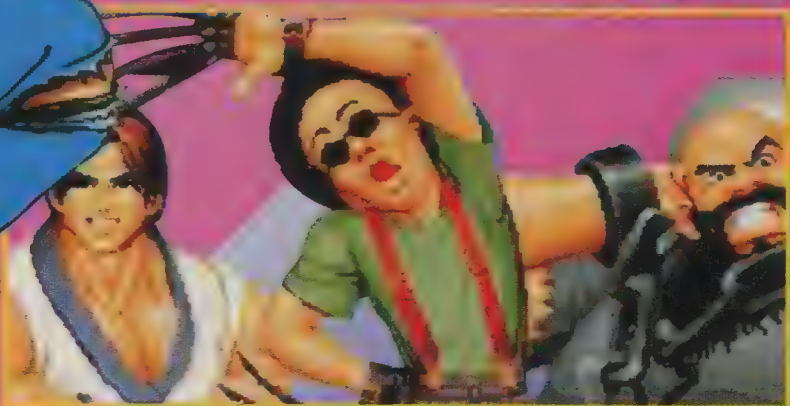
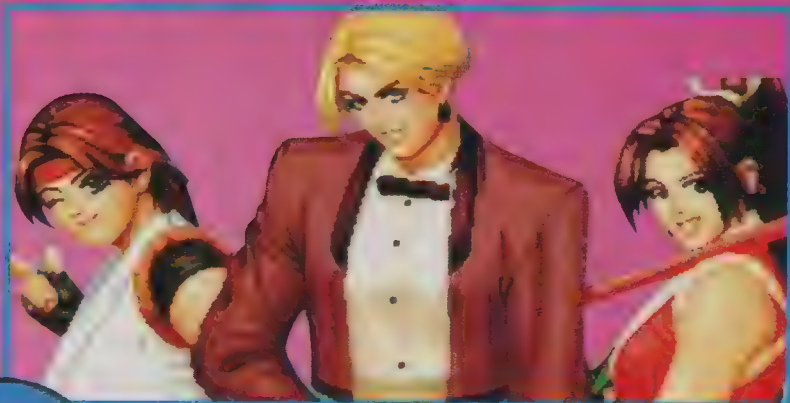
RICHIEDI IL NOSTRO
NUOVO CATALOGO
INVIANDO I TUOI DATI
ANAGRAFICI E SPECIFICANDO
CONSOLE O COMPUTER POSSEDUTO.

"Click"



GAME power help

ANNO 2 • N° 11



KING OF FIGHTERS '95 NG

11

THE KING OF Fighters 95

Anche se questa nuova fatica della SNK non brilla certo per originalità, bisogna ammettere che al suo interno si trovano un sacco di cose interessanti e soprattutto una marea di mosse speciali per ogni personaggio. Ci sembra dunque doveroso fornirvi l'ennesimo speciale che vi aiuterà a porre presto fine ai malvagi piani di Omega Rugal.

PER CONTROLLARE I DUE CATTIVI FINALI.

Questo trucco funziona solo sugli Home System e non in sala giochi. Quando dovete scegliere se creare il vostro team oppure no, selezionate "YES". Un volta giunti alla selezione dei personaggi tenete premuto START ed eseguite questa sequenza di direzioni e tasti: S+[B], A+[C], I+[A], G+[D]; se avrete eseguito tutto correttamente dovrebbero apparire i due boss finali sulla parte bassa dello schermo.

IMPORTANTE: dovete continuare a tenere premuto START mentre eseguite la sequenza.

LEGENDA

A: Avanti
I: Indietro
S: Su
G: Giù

[A, B, C, D]: tasti da premere. Se separati da un "/" dovete premerne uno dei due, altrimenti utilizzate una pressione contemporanea.

SUPER: potrete eseguire queste mosse solo con il "Power level" al massimo oppure quando la vostra energia sarà lampeggiante.

N.B. Le diagonale sono espresse da G e la direzione corrispondente separati da un "/". Es. diagonale basso-avanti: G/A. Tutte le direzioni seguite da una "c" minuscola indicano la necessità di una carica di almeno due secondi.



Benimaru Nikaido

SHINKU KATATEGOMA



A, G/A, G, G/I, I+[B/D]

IAIDO KICK



G, G/A, A+[B/D]

TRIPLE RESIST KICK



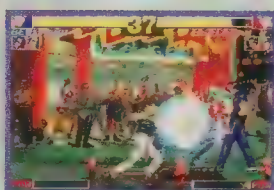
G, S+[B/D]
(vicino all'avversario)

SUPER LIGHTNING KICK



G, S+[B/D]

LIGHTNING FIST



A, G, G/A+[A/C]

super HEAVEN BLAST FLASH



G, G/A, A, G, G/A+[C]



GIAPPONE

Dal profondo Oriente giungano ora i temibili lottatori. Tra tutti e tre il più temibile è senza dubbio il milice Kyo che, pur essendo un po' lento, possiede praticamente ogni tipo di attacco e di difesa. Gli altri due sono invece piuttosto mal bilanciati e carenti in alcuni aspetti. Utilizzando la Super di Kyo, se terrete premuto il tasto al termine dell'esecuzione, Kyo rimarrà in posizione (rimane ancora vulnerabile rispetto a certi colpi) e "lancerà" la sua super solo rilasciando il tasto.

super HEAVEN TO HELL DROP



A, G/A, G, G/I, I, A, G/A, G, G/I, I, A+[C]
(vicino all'avversario)

STUMP THROW



I, G/I, G, G/A, A+[C]



Goro Daimon

MINELAYER



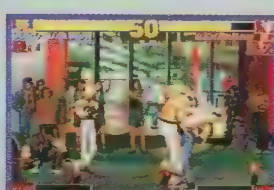
A, G, G/A+[A/C]

SUPER UKEMI



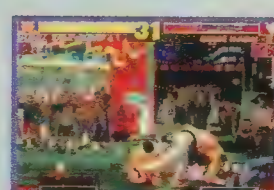
G, G/I, I+[B/D]

SUPER OSHOTOGARI



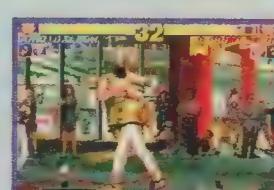
A, G/I, G, G/A, A+[D]
(vicino all'avversario)

EARTH MOVER

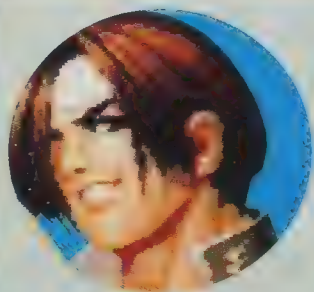


A, G/A, G, G/I, I, A+[C]
(vicino all'avversario)

CLOUD TOSSER



I, G/I, G, G/A, A+[A]



Kyo Kusanagi

DARK THRUST



G, G/A, A+[A/C]

FIRE BALL



A, G, G/A+[A/C]

SPINNING KICK



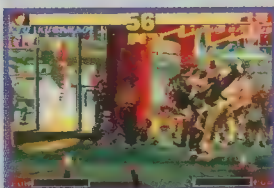
I, G, G/I+[B/D]

CRESCENT SLASH



A, G/A, G, G/I, I+[B/D]

NEW WAVE SMASH



G, G/A, A+[Bx2/Dx2]

super SERPENT WAVE



G, G/I, I, G/I, G, G/A, A+[C]

super FLYING PHOENIX KICK



A, I, A, G/A, G, G/I, I+[BC]

HAOH SHO KOH KEN



A, I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

YURI SUPER UPPER



A, G, G/A+[A/C]



Yuri Sakazaki

KO HO KEN



G, G/A, A+[A/C]

SAIHA



G, G/I, I+[A/C]

RAI KOH KEN



G, G/A, A+[B/D]

HUNDRED BLOWS



A, G/A, G, G/I, I+[A]
(vicino all'avversario)

HUNDRED BLOWS ATTACK



A, G/A, G, G/I, I+[C]



King

VENOM STRIKE



G, G/A, A+[B/D]

TORNADO KICK



A, G/A, G, G/I, I+[B/D]

TRAP SHOT



A, G, G/A+[B/D]

DOUBLE STRIKE



A, I, A, G/A, G+[B/D]

SURPRISE ROSE



G, G/I, I, S/I+[B/D]

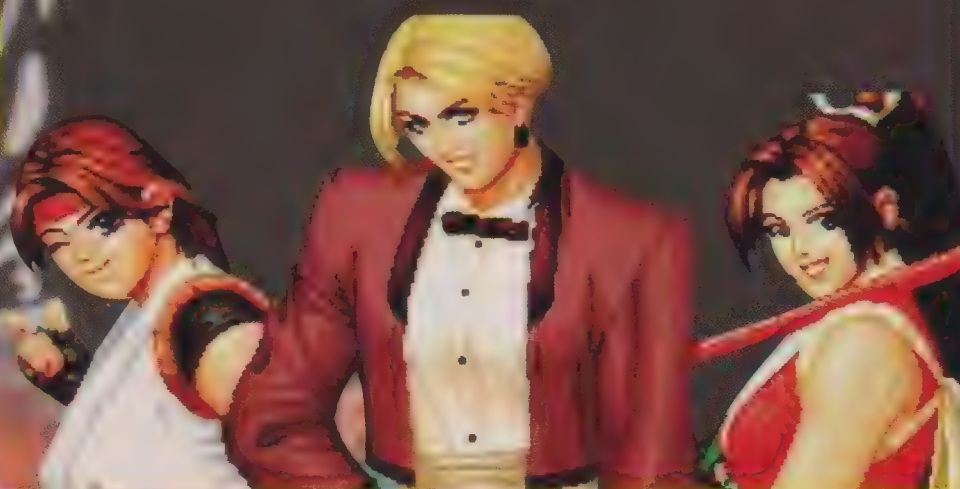
super ILLUSION DANCE



A, I, A, G/A, G, G/I, I+[BD]

INGHILTERRA

Questo team è composto da tre affascinanti signorine, due prese da *Art of Fighting* e la restante invece da *Fatal Fury*. Brillano tutte per la loro incredibile velocità e, con l'aggiunta delle nuove mosse, sono tutte e tre personaggi ottimamente bilanciati.



Mai Shiranui

KACHO SEN



G, G/A, A+[A/C]

RYU EN BU



G, G/I, I+[A/C]

DEADLY NINJA BEES



I, G/I, G, G/A, A+[B/D]

FLYING SQUIRREL DANCE (da terra)



Gc, S+[A/C] (Tenere premuto)

FLYING SQUIRREL DANCE (in volo)



Durante un salto
G, G/I, I+[A/C]

super SUPER DEADLY NINJA BEES



A, G/I, A+[BC]

FLYING DRAGON BLAST



A, G, G/A+[B/D]



Billy Kane

CLUB TWIST



Premere più volte [A/C]

SPARROW DROP



G, G/I, I, S/I+[A/C]

CLUB BLOW



I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

SUPER POWER CLUB



G/I, G, G/A, A+[B/D]

super FLAMING HURRICANE

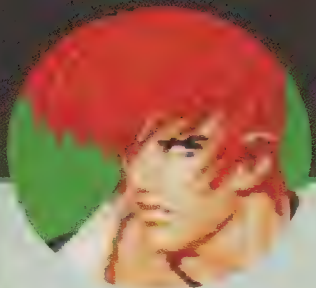


G, G/A, A, G/A, G, G/I,
I+[AC]



U.S.A.

Delle tre "New Entry" di KOF '95, due sono facce già conosciute. Questo è in assoluto il team più difficile da utilizzare a causa della scarsità di Kane (super a parte: è in grado di togliere tutta l'energia) e della varietà di mosse di Eiji. Ottimo invece Iori come copia di Kyo.



Iori Yagami

DARK THRUST



G, G/A, I+[A/C]

FIRE BALL



A, G, G/A+[A/C]

DEADLY FLOWER



G, G/I, I+[A/C] x3

DARK CRESCENT SLICE



A, G/A, G, G/I, I+[B/D]

super MAIDEN MASHER



G, G/I, I, G/I, G, G/A, A+[C]



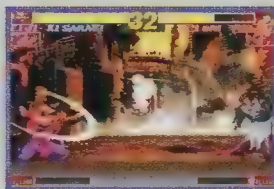
Eiji Kisaragi

SPIRIT BLAST



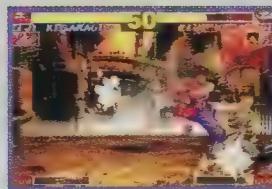
G, G/A, A+[A/C]

SHADOW SLICER



I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

STALLION KICK



G, G/I, I, S/I+[B/D]

MIST SLASH



G, G/I, I+[A/C]

BONE CUTTER



A, G/A, G, G/I, I+[B/D]

super
MANTIS PUNCH



I, G/I, G, G/A, A, G/A, G+B

SHADOW ATTACK



G, G/A, A+[B/D]

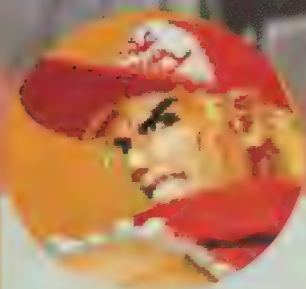
STEEL WAVE
SLASHER



G, G/A, A, G/A, G, G/I, I+[A/C]

ITALIA

I mitici tre eroi di *Fatal Fury* sono tornati alla grande. L'aggiunta delle mosse di *FF3* ha infatti notevolmente giovato a Terry e a Joe. Andy è invece rimasto piuttosto invariato, con l'aggiunta di una mossa abbastanza inutile. Terry è comunque uno dei personaggi dalle combo più devastanti.



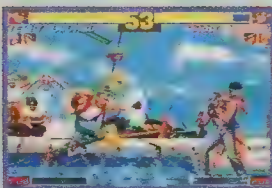
Terry Bogard

super
POWER GEISER



G, G/I, I, G/I, A+[BC]

BURNING
KNUCKLES



G, G/I, I+[A/C]

POWER WAVE



G, G/A, A+[A/C]

RISEING TACKLES



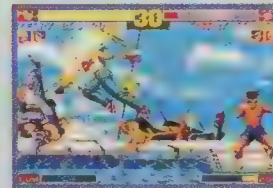
Gc, S+[A/C]

CRACK SHOOT



G, G/I, I, S/I+[B/D]

POWER DUNK

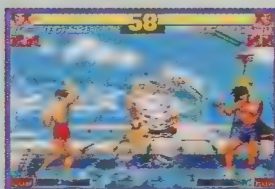


A, G, G/A+[B/D]



Joe Higashi

HURRICANE UPPER



I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

SLASH KICK



G/I, S/A+[B/D]

TIGER KICK



G, G/A, A, S/A+[B/D]

TNT PUNCH



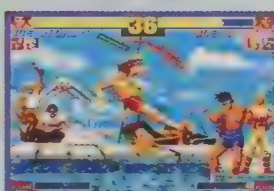
Premere più volte [A/C]

TNT PUNCH FINISHER



Durante il TNT Punch
G, G/A, A+[A/C]

HOLDEN HELL HURTER



G, G/I, I+[B/D]

super SCREW UPPER

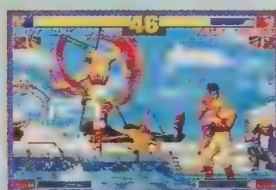


A, I, A, G/A, G, G/I+[BC]



Andy Bogard

SHO RYU DAN



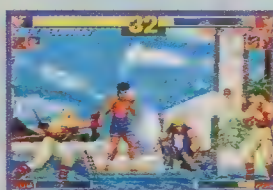
A, G, G/A+[A/C]

ZAN EI KEN



G/Ic, A+[A/C]

HISHO KEN



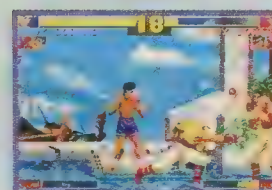
G, G/I, I+[A/C]

SONIC SPLIT



G/I, S/A+[B/D]

DAM BREAKER PUNCH



G, G/I, I+[B/D] x3

super SUPER SONIC SWIRL



Gc, G/A, A+[BD]



Robert Garcia

DRAGON BLAST PUNCH



G, G/A, A+[A/C]

LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK



G/lc, A+[B/D]

RYUGA



A, G, G/A+[A/C]

HAOH SHO KOH KEN



A, I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

KYOKU GEN KICK DANCE



I, G/I, G, G/A, A+[D]
(vicino all'avversario)

FLYING DRAGON BLAST KICK



Durante un salto G, G/I, I+[B/D]

GREAT SPIRIT KICK



A, G/A, G, G/I, I+[B/D]

super RYUKU RANBU



G, G/A, A, G/A, G, G/I, I+[C]



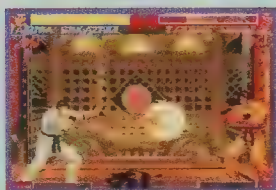
MESSICO

I tre di *Art of Fighting 2* sono rimasti praticamente invariati nelle loro tecniche. Sempre ferrati nel loro Kyoku-gen Karate (di cui Takuma è maestro) hanno ricevuto un paio di colpi nuove piuttosto inutili. Da notare che la Super di Ryu può essere usata anche durante un salto.



Takuma Sakazaki

TIGER FLAME PUNCH



G, G/A, A+[A/C]

LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK



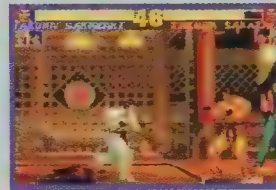
G/lc, A+[B/D]

SHORAN KYAKU



A, G/A, G, G/I, I+[B]
(vicino all'avversario)

SHORAN KYAKU ATTACK



A, G/A, G, G/I, I+[D]

ZAN RETSU KEN



A, G/A, G, G/I, I+[A/C]

HAOH SHI KOH KEN



A, I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

super RYUKU RANBU



G, G/A, A, I, A+[A/C]



Ryo Sakazaki

TIGER FLAME PUNCH



G, G/A, A+[A/C]

LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK



G/I, A+[B/D]

KOHO



A, G, G/A+[A/C]

HAOH SHO KOH KEN



A, I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

ZAN RETSU KEN



A, G/A, G, G/I, I+[A/C]

KYOKU GEN PUNCH DANCE



I, G/I, G, G/A, A+[D]
(vicino all'avversario)

super RYUKU RANBU



G, G/A, A, G/A, G, G/I, I+[C]

FLYING TIGER FLAME PUNCH



Durante un salto
G, G/A, A+[A/C]



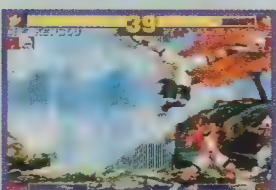
Shii Kensu

SUPER BULLET ATTACK



G, G/I, I+[A/C]

DRAGON UPPERCUT



I, G, G/I+[B/D]

DRAGON'S FANG



I, G/I, G, G/A, A+[A/C]

DRAGON TALON TEAR



Durante un salto G, G/I, I
+[A/C]

super DRAGON GOD DRUBBING

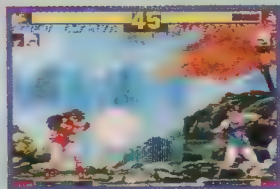


G, G/A, A, I, A+[D]



Athena Asamiya

PSYCHO BALL ATTACK



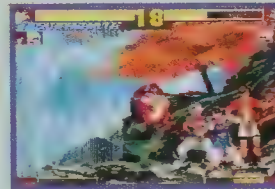
G, G/I, I+[A/C]

PSYCHO REFLECTOR



I, G/I, G, G/A, A+[B/D]

PHOENIX ARROW



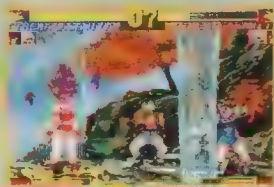
Durante un salto
G, G/I, I+[A/C]

PSYCHO SWORD



A, G, G/A+[A/C]

super SHINING CRYSTAL BIT



I, A, G/A, G, G/I, I, S/I+[BC]
Dopo il precedente movimento
G, G/I, I+[A/C]

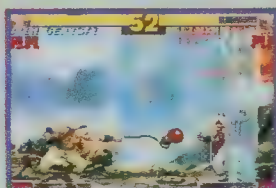
CINA

Anche i famosi "Psycho Warrior" hanno subito dei notevoli miglioramenti con l'aggiunta di un paio di nuove mosse. Athena è ora un ottimo personaggio, grazie alla sua nuova mossa difensiva, mentre invece il vecchio Chin ha perso il suo "spruzzo" alcolico in favore di una più devastante combo.



Chin Genzai

GOURD ATTACK



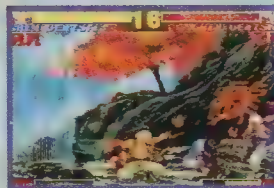
G, G/I, I+[A/C]

BURNING SAKE BELCH



A, G, G/A+[A/C]

ROLLING PUNCH



I, G/I, G, G/A, A+[B/D]

super THUNDER BLAST



G, G/A, A, G, G/A+[C]



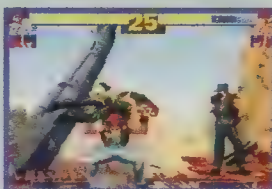
Ralf

VULCAN PUNCH



Premere più volte [A/C]

SUPER ARGENTINE BACKBREAKER



I, G/I, G, G/A, A+[D]
(vicino all'avversario)

BLITZKRIEG PUNCH



Gc, S+[A/C]

super SUPER VULCAN PUNCH



G/Ic, I, A+[C]

GARLING ATTACK



Ic, A+[A/C]



BRASILE

Affettuosamente chiamati "L'armata di Dio" questi tre soldati rappresentano il team che ha ricevuto i migliori addestramenti rispetto al KOF '94.

Solo Clark infatti possiede una nuova mossa. Rimane comunque temibile la forza del loro incontrastato leader Jeidern.



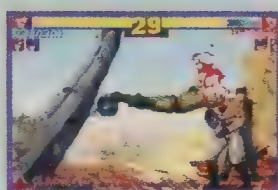
Jeidern

MOON SLASHER



Gc, S+[A/C]

NECK ROLLER



Gc, S+[B/D]

STORM BLINGER



A, G/A, G, G/I, I+[C]
(vicino all'avversario)

super FINAL BLINGER

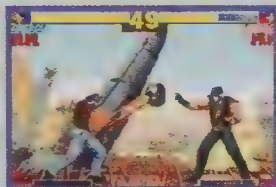


Ic, G, S+[BC]



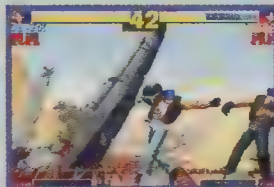
Clark

VULCAN PUNCH



Premere più volte [A/C]

GARLING ATTACK



Ic, A+[A/C]

SUPER ARGENTINE BACKBREAKER



I, G/I, G, G/A, A+[D]
(vicino all'avversario)

SUPER ARABIAN BURGLARY BACKBREAKER



I, G/I, G, G/A, A+[C]

super ULTRA ARGENTINE BACKBREAKER



A, G/A, G, G/I, I, A, G/A, G,
G/I, I+[C]
(vicino all'avversario)

KOREA

Il team che vede come suo leader il mitico Kim Kaphwan di *Fatal Fury* ha subito dei netti miglioramenti. Chan, copiando Kim, possiede infatti una nuova mossa difensiva dagli attacchi volanti, mentre Choi è stato dotato di due nuove mosse estremamente letali. Da notare che la Super di Kim può essere eseguita durante un salto.



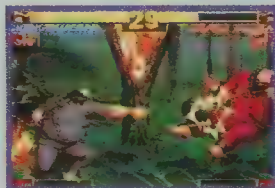
Chan Koehan

SPINNING IRON BALL



Premere più volte [A/C]

BREAKING IRON BALL



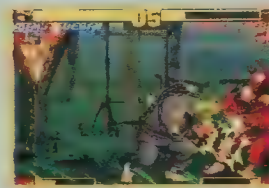
Ic, A+[A/C]

FLYING BALL BREAKER

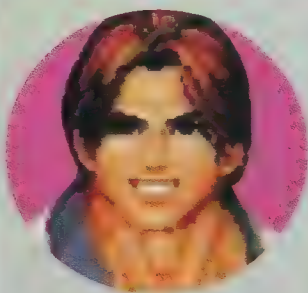


Gc, S+[B/D]

super WILD BALL ATTACK



G, G/A, A, G/A, G, G/I, I+[C]



Kim Kaphwan

FLYING SLICE



Gc, S+[B/D]

FLYING KICK



Durante un salto G, G/A, A+[B/D]

COMET CRUNCHER



Ic, A+[B/D]

super
PHOENIX
FLATTENER



G, G/I, I, G/I, A+[BD]

CRESCENT MOON
SLASH

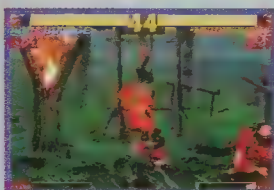


G, G/I, I+[B/D]



Choi Bounge

HISHO KURETSUZAN



Gc, S+[B/D] (Tenere premuto)

HURRICANE CUTTER



Gc, S+[A/C]

KAITEN HIENZAN



Ic, A+[A/C]

SOARING KICK



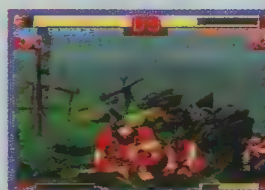
Durante un salto
G, G/A, A+[B/D]

super
TORNADO RIPPER

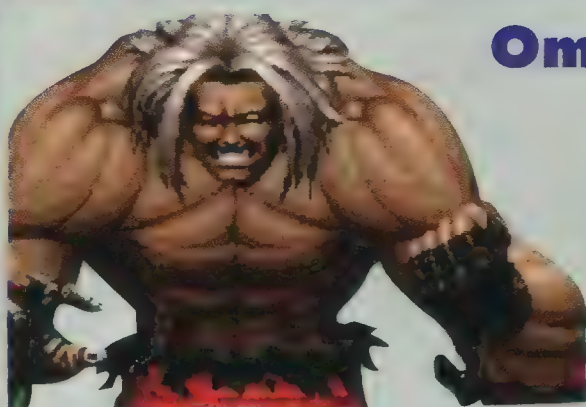


Ic, G, S+[BC]

FLYING MONKEY
SLICE



Ic, A+[B/D]



Omega Rugal

OMEGA CRESCENT SLASH



A, G/A, G, G/I, I+[A/C]

FLYING AXE KICK



G, G/I, I, S/I+[B/D]

KRAUSER WAVE



A, I, A, G/A, G, G/I+[A/C]

REPPUKEN



G, G/A, A+[A/C]

REFLECTOR



G, G/A, A+[B/D]

I DUE BOSS FINALI

Utilizzando il trucco che troverete nel box apposito potrete controllare Omega Rugal e Saisyu Kusanagi, che sono senza dubbio i personaggi più forti di tutto il gioco. Il primo è un eccellente mix tra Geese Howard e Wolfgang Krauser (entrambi boss finali della serie di *Fatal Fury*), mentre il secondo, come padre adottivo di Kyo, ne possiede le stesse mosse con l'aggiunta di velocità e potenza. Ricordate che anche la super di Saisyu può essere "bloccata" tenendo premuto il tasto C dopo l'esecuzione della mossa.



Saisyu Kusanagi

DARK TRUST



G, G/A, A+[A/C]

FIRE BALL



A, G, G/A+[A/C]

CRESCENT SLASH



A, G/A, G, G/I, I+[A/C]

super
SERPENT WAVE



G, G/I, I, G/I, G, G/A, A+[C]

RANDOM

BATTLE ARENA TOH SHIN DEN

PER USARE GAIA

Mentre la schermata dei titoli sta aparendo, premere giù, diagonale giù a sinistra, sinistra, quadrato; per sceglierlo, evidenziare Eiji e premere su, più un pulsante qualsiasi.

PER USARE SHO

Rendere disponibile Gaia, aspettare che parta la demo e premere start (sempre dal joypad del primo giocatore); mentre la schermata dei titoli sta aparendo, premere destra, sinistra, destra, sinistra, quadrato dal joypad del primo giocatore; per sceglierlo, evidenziare Kayin e premere giù più un pulsante qualsiasi.

CYBER SLED

PER USARE I MEZZI DEGLI AVVERSARI

Alla schermata dei titoli premere su, sinistra, giù, destra, su, triangolo, su, destra, giù, sinistro, su, cerchio; per sceglierli, andare alla schermata di selezione e continuare a premere destra anche dopo l'ultimo dei mezzi normalmente disponibili.

RIDGE RACER

PER GAREGGIARE NELLA MODALITÀ MIRROR

Iniziare la corsa normalmente, fermarsi prima della linea di partenza e tornare indietro. A questo punto un muro vi sbarrerà la strada, andategli incontro a una velocità superiore alle 90 miglia orarie e potrete così gareggiare col le piste rovesciate.

Per ottenere l'automobile nera: vincete tutti i circuiti, del modo "normal", dopo esserci riusciti il gioco vi metterà a disposizione le piste al rovescio con un livello di difficoltà superiore. Se vi calssificerete primi nel T.T., otterrete la possibilità di controllare il bolide nero.

ASTAL

PER OTTENERE VITE INFINITE O INVINCIBILITÀ

Premere pausa, giù, R, su, L, X, A, Y, B, Z, C (vite infinite), oppure pausa, giù, Y, sinistra, A, giù, B, destra, C (invincibilità).

BUG!

PER OTTENERE DEI CONTINUE ILLIMITATI

Completare tutto il primo mondo (gli atti 1, 2, 3 e finale di Reptilia); farsi uccidere e, quando si presenta la schermata con la scritta "Press Start", tenere premuto a destra e premere start; a questo punto apparirà la schermata con scritto sia "Press Start" che "Options"; anche qui tenere

premuto destra e premere start.

CLOCKWORK KNIGHT

PER PARTIRE CON 999 VITE

Alla schermata del titolo premere su nove volte, giù sei volte, sinistra sette volte, Z, X, Y, Y, Y, Z.

DAYTONA USA

PER PASSARE DAI KM/H ALLE MIGLIE ORARIE SUL TACHI- METRO

Premere X, Y, e Z dal secondo joypad, quando appare il titolo del gioco.

PER CORRERE CON IL CAVALLO (UMA 1)

Arrivare primi in tutte le piste in modalità normale o più alta, oppure, nella schermata del titolo, premere start tenendo premuti diagonale su a sinistra, A, B, X e Z.

PER CORRERE CON IL SECONDO CAVALLO (UMA 2)

Arrivare primi con Uma 1 in modo "Endurance".

PER VEDERE IL REPLAY DALL'ALTO

Usare gli shift che, nella modalità "Time Attack" e con la configurazione di controllo del joypad "A", permettono di cambiare visuali durante il replay.

PER "CORRERE" SENZA RUOTE

Resetare il gioco (premendo contemporaneamente A, B, C e Start) quando, durante il "Pit Work", le gomme usate sono state tolte ma quelle nuove ancora non sono state messe, lasciare partire il demo del gioco.

PER SELEZIONARE PIÙ AUTO DA SUBITO

Alla schermata del titolo premere Start, tenendo premuti diagonale giù a destra, L, R, C, Y.

PER GIOCARE IN MIRROR MODE

Premere start alla schermata di selezione delle piste.

PER GIOCARE IN TIME ATTACK

Tenere premuto Start e premere C nella schermata di selezione delle auto.

PER FAR RUOTARE LA STATUA DI JEFFRY

Nella pista "Expert" fermarsi davanti alla statua di Jeffry e premere X.

PER OTTENERE IL KARAOKE

Tenere premuto su finché, in modo Arcade, non si siano scelte pista e auto; premere C quando la corsa comincia. Sono pazzi questi giapponesi.

VIRTUA FIGHTER

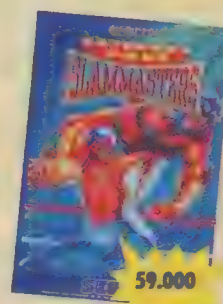
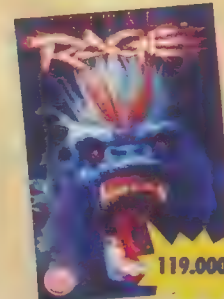
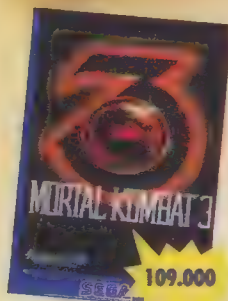
PER USARE DURAL

Per utilizzare il metallico nemico finale, nello schermo di selezione dei personaggi premere giù, su, destra, A più sinistra Buon divertimento!



BAFFI'95©

Aero The Acro-Bat 2	69.000
Asterix 2 Power Of Goods	119.000
Batman & Robin The Adv. Ita	119.000
Batman Forever Ita	109.000
Bloodshot	69.000
Comix Zone	119.000
Daffy Duck in Hollywood	89.000
Desert Demolition	109.000
Dino Dini Soccer	69.000
F1 World Championship Edit.	99.000
Fever Pitch Soccer	89.000
Fifa Intern.Soccer '95	79.000
Fifa Intern. Soccer '96	119.000
Global Gladiators-Mike & Mack	49.000
Hurricanes	59.000
Hyper Dunk	49.000
Jonh Madden 92	39.000
Light Crusader	119.000
Mega Games 6	89.000
Mega Man - The Wily Wars	69.000
Mega Swiv	59.000
Mortal Kombat 2	99.000
Ms. Pacman	59.000
Nba Jam-Jap.	29.000
Nba Live '95	79.000
Nhl Hockey '95	119.000
Power Drive	99.000
Primal Rage	119.000
Red Zone	69.000
Ristar	89.000
Road Rash 3	79.000
Robocop vs Terminator	49.000
Rugby World Cup 1995	79.000
Shaq-Fu	39.000
Slam Master	69.000
Sonic 1	29.000
Sonic 2	49.000
Premier Manager	Novità
Vector Man	Novità
Power Ranger movie	Novità
Fantasy Star IV	Novità
Stargate	79.000
Street Racer	99.000
Super Street Fighter 2 Usa	79.000
Superman Death and Return	119.000
Sylvester & Twenty	69.000
Syndicate	69.000
Tanzmania 2	69.000
Tiny Toons Acme All-Stars	79.000
Tiny Toons	79.000
Topolino Mania	69.000
Toughman Boxing	79.000
True Lies	99.000
Turtles The Hyperstone	79.000
Warlock	99.000
World Champ. Soccer (R. Giggs)	99.000
World Cup Usa 94	59.000
X Men 2 Clone Wars	119.000
Zero The Kamikaze	69.000
Zombies Ate My Neighbors	69.000



Disponibili Novità SATURN
Virtual Cop, FIFA '96,
SEGA Rally



729.000
+ IVA

RICHIEDI IL NOSTRO
NUOVO CATALOGO
INVIANDO I TUOI DATI ANAGRAFICI
E SPECIFICANDO
CONSOLE O COMPUTER POSSEDUTO.

GUIDA

Casa: SEGA

N° Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1

Mentre un team di sviluppatori coordinato dal team AM3 sta concentrando tutti i suoi sforzi nella realizzazione di *Sega Rally*, la Sega ha deciso di spezzare l'attesa del suo "pezzo forte" con un titolo di guida a nostro avviso di dubbio interesse e di gusto ancora inferiore.

Entrando, nel merito, è impossibile non notare la superficialità tecnica con cui è stato curato il prodotto in questione, lasciando sicuramente un segno negativo su quelle che sono le reali possibilità di una console come il Saturn. Se da un lato *F1 Live Information* offre un discreto controllo sull'impostazione della propria macchina, dando la possibilità di calibrare l'inclinazione dell'alettone anteriore e di quello posteriore, la quantità di benzina nel serbatoio al momento della partenza e il tipo di aderenza e durata dei pneumatici, dall'altro taglia la consistenza delle operazioni ottenibili sopra elencate scadendo poi nella parte più importante, che è la meccanica di gioco. L'inclinazione dell'angolazione delle visuali e l'utilizzo di texture poco definite non consentono una buona visione della gara, inducendo spesso e volentieri a errate valutazioni prospettiche e costringendo a brusche frenate in prossimità delle curve più complesse. Il sistema di controllo, inoltre, costringe a continue derapate, cosa che si addice più a un rally che non a una gara di formula uno. La cattiva fattura della ricostruzione grafica degli elementi di fondo degli autodromi, così come quella delle macchine, e la scarsa quantità di circuiti su cui si affrontano i gran premi (solo tre "ufficiali"); oscurano definitivamente il titolo in questione rendendolo uno dei prodotti meno riusciti per Saturn disponibili.

Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (MI)



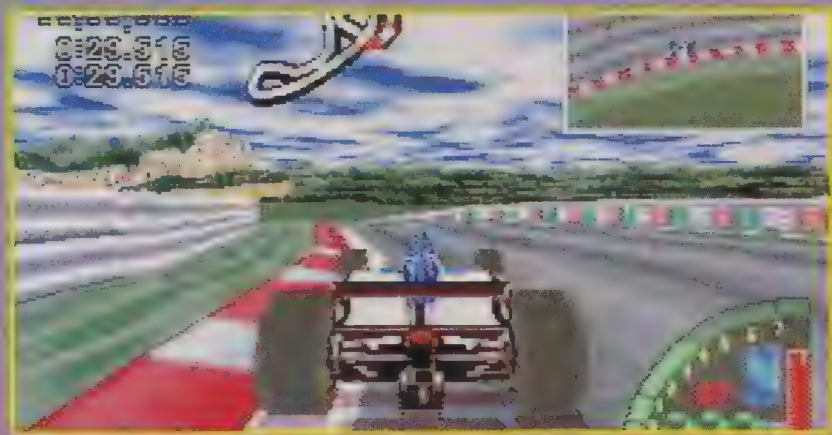
La messa a punto della monoposto risulta poco influente durante la gara.



Mai visti dei pneumatici più quadrati di questa formula 1!



F-1 Live Information



F1 LIVE INFORMATION

Non è sempre semplice cercare di comprendere come mai su una piattaforma a 32 bit si debbano vedere dei giochi che sembrano prendere in giro non solo i possibili acquirenti, ma persino la console per cui sono stati realizzati. Con l'uscita di titoli del calibro di *Daytona* o del suo diretto antagonista *Ridge Racer*, risulta impensabile il poter credere di attirare l'attenzione del pubblico verso qualsiasi altro titolo automobilistico che non presenti almeno argomenti altrettanto convincenti, soprattutto se si considera l'imminente lancio sul mercato dei sequel dei "must" in questione. Poche auto, tre soli circuiti ufficiali e l'assenza di una vera e propria modalità "campionato" insieme ai flebili sforzi fatti per la realizzazione tecnica di *F1 Live Information*, non lasciano quindi spazio a paragoni di sorta con i prodotti attualmente in commercio e lo candidano apertamente al posto di primo eletto del dimenticatoio di Stato, assieme al già tristissimo *Guile Racer*.

AGIRE & PENSARE



GIOCABILITÀ

L'angolazione delle visuali di gioco non consente di vedere la fine del rettilineo, costringendo il giocatore a brusche frenate in prossimità delle curve.

SFIDA

La scarsa giocabilità unita a un'intelligenza artificiale degli avversari non proprio ben calibrata, causa un certo disinteresse da parte del giocatore meno perseverante.

GRAFICA

Non si tratta certamente del punto di forza del gioco. Minori nell'ambizione di raggiungere i livelli di qualità raggiunti da titoli come *Ridge Racer*.

SONORO

La telecronaca in diretta della gara è uno degli aspetti più interessanti di *F1*, pensata in giapponese. Gli effetti sonori sembrano generati da un VCR.



SOTTO CONTROLLO



N.B.: il joypad è parzialmente riconfigurabile e sostituibile con il volante della Sega.

Casa: GREMLIN/SONY

N°Giocatori: 1/2

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1

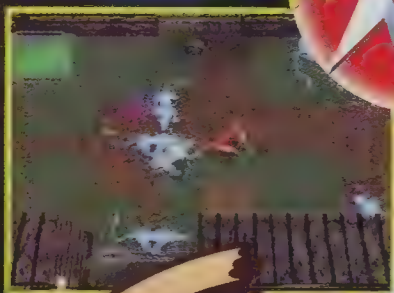
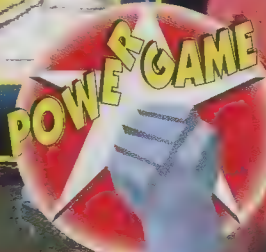
Quando i peggiori criminali della galassia sono racchiusi in una prigione situata nel più profondo e buio angolo dell'universo, sono davvero tempi duri per i

micromini. Soprattutto se sarete voi a guidare i prigionieri potendo contare su sofisticate armi in grado di spazzare via intere orde di carcerieri.

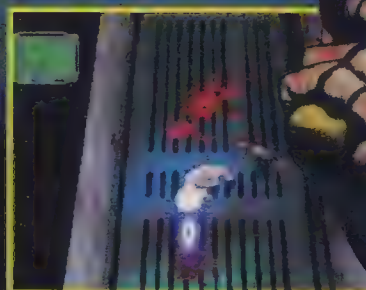
La trama di *Loaded* è assolutamente essenziale, ma si presta bene per un gioco dove l'azione è l'elemento fondamentale. In ognuno dei 15 livelli che compongono il gioco il vostro compito primario sarà trovare le quattro chiavi di colori diversi

che aprono le rispettive porte e che conducono alla locazione successiva. Ovviamente non è facile come sembra, visto che non solo i livelli sono immensi e intricati, ma sono anche pieni zeppi di nemici di ogni tipo che aspettano solo di fare fuoco contro lo sventurato che osi affrontarli. Per quanto riguarda le dimensioni

La smart-bomb di Mamma è una delle più belle



LOADED

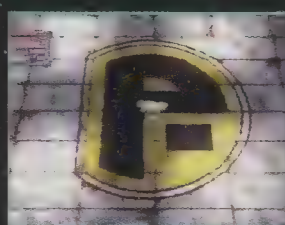


Mamma sta splattando un nemico. In alto a sinistra si può vedere la mappa.

dell'area di gioco, per non perdere l'orientamento vi verrà in aiuto una piccola mappa posta nell'angolo in alto a sinistra che visualizza la struttura degli ambienti interni e la conformazione del terreno nei livelli in esterno. Una volta esplorati i sotterranei, infatti, bisognerà girovagare per il perimetro della prigione e per le montagne circo-

SEMPRE PIÙ VICINI

Come abbiamo detto, nel gioco le stanze e i personaggi sono inquadrati dall'alto, come accadeva in *Smash TV* o in *Gauntlet*. Tuttavia, si può scegliere da quale distanza controllare l'azione, ovvero la quantità di livello inquadrata. In pratica, premendo i tasti superiori del joypad (L2 e R2), si può avvicinare e allontanare la telecamera "virtuale" che vi permette di seguire il vostro personaggio, costatandone gli effetti in tempo reale e in maniera decisamente spettacolare. Quando si gioca in due, invece, questo effetto zoom è automatico: quando i giocatori si allontanano la telecamera si allontana, ridimensionando progressivamente tutto quello che è contenuto nello schermo di gioco, e mantenendo sempre un'ottima definizione.



VOGLIO LA MAMMA!

I personaggi di *Loaded* sono a dir poco strampalati e sicuramente affetti da qualche turba psichica. Ognuno ha delle caratteristiche proprie per quanto riguarda velocità e capacità di resistere ai colpi nemici, ed è armato con un'arma e una smart-bomb personalizzata.

MAMMA



"Mamma!" è la parola che ripete costantemente questo grasso personaggio vestito da beba. È stato abbandonato da piccolo ed è cresciuto così.

Movimento: Lento
Armatura: Buona
Arma base: Plasma Gun
Ultra Bomb: Ripple Grenade

VOX



Una graziosa fanciulla capace di uccidere con una sola parola (non è l'unica). Infatti, è in grado di amplificare a tal punto la sua voce da farla divenire un'arma.

Movimento: Veloce
Armatura: Leggera
Arma base: Nail Flail
Ultra Bomb: Sonic Blast

FWANK



Una sorta di Joker, ancora più pazzo e pericoloso. Si addobba come un clown e vede tutti gli altri come giocattoli con cui esercitarsi al tiro a segno.

Movimento: Lento
Armatura: Buona
Arma base: Neutron Spheres
Ultra Bomb: Homing Teddies

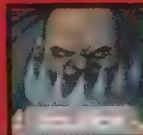
BUTCH



È uno dei più pericolosi criminali dell'intero universo. Di solito questo fregoso non si preoccupa mai dell'abbigliamento e questa volta gli è toccato un abito da donna.

Movimento: Veloce
Armatura: Media
Arma base: Flame Thrower
Ultra Bomb: Explosive Ring

BOUNCA



Il simpatico personaggio grosso e stupido anche se bisogna ammettere che si veste in maniera molto elegante. È stato superstito, ma non ha mai appreso niente.

Movimento: Medio
Armatura: Media
Arma base: Missiles
Ultra Bomb: Frag Missiles

CAP'N HANDS

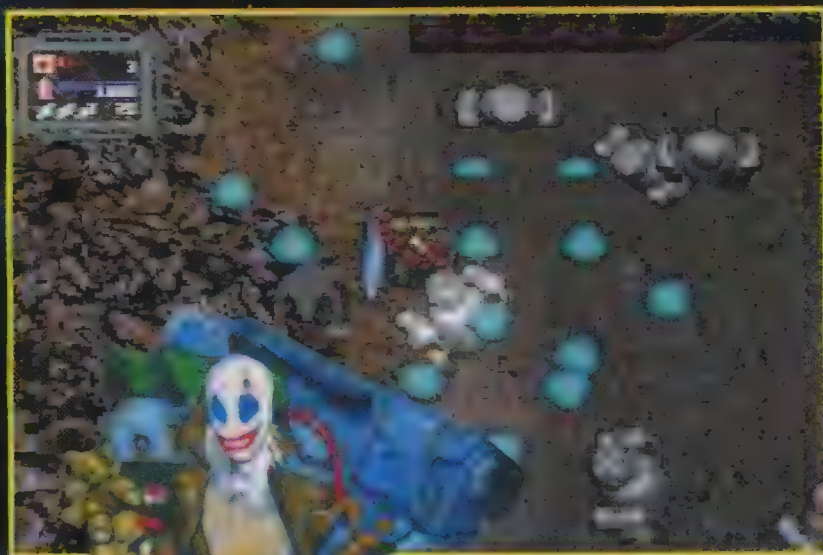


Il più pericoloso e famoso pirata dell'intera galassia. L'unica parte del suo corpo che non sia stata rimpiazzata da protesi è la testa. Scelta quantomeno discutibile.

Movimento: Medio
Armatura: Media
Arma base: Flintlocks
Ultra Bomb: Vortex Bomb



Tra i nemici ci sono anche dei solidi robottoni, super-armati.



Nel livelli all'aria aperta si è circondati da montagne da cui saltano giù enormi scorpioni.



Nel modo a due la telecamera che inquadra i personaggi zooma avanti e indietro automaticamente permettendo di tenere sempre sotto controllo la situazione.

stanti, dove è ostacolare ulteriormente il vostro cammino ci si metteranno anche collinette e depressioni. Nella maggior parte dei livelli, comunque, ci si ritrova a percorrere delle strade obbligate fino a che non si trova la prima chiave, a questo punto bisogna percorrere la strada a ritroso in cerca di stanze e corridoi prima



inaccessibili e, in breve tempo, l'unico modo per riconoscere le zone già esplorate saranno i cadaveri sparsi sul terreno. Ma fate attenzione, ci sono anche stanze segrete, rivelabili solo sparando contro le pareti crepate! I nemici sono davvero molto vari e eterogenei, vanno da energumenti super armati a enormi topi di fogna, da torrette semoventi a zombie assetati di sangue. Quando si riesce finalmente a ucciderli, i loro corpi si spandono sul

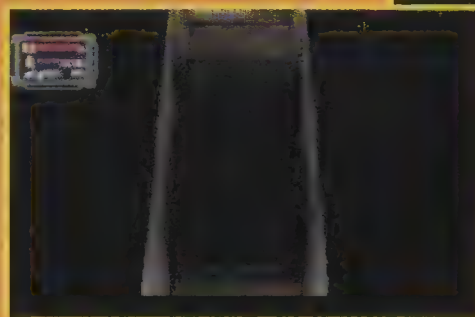
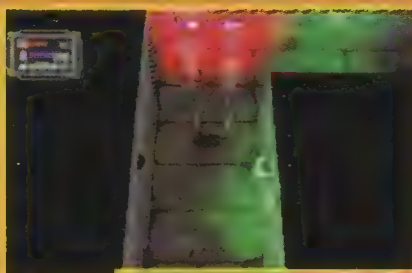
suolo con un effetto molto gratificante, visto che rimane come segno indelebile su pareti e pavimenti per tutta la sessione di gioco. Ma questa non è l'unica delizia grafica: ogni texture che ricopre la struttura poligonale in 3D delle varie costruzioni è molto ricercata e già dopo alcuni livelli si sente il desiderio di scoprire come apparirà quello successivo, sulle pareti campeggiano scritte di vario genere, ogni mobile che arreda le stanze (casce, letti, armadi) è disin-

ILLUMINA I PESCIOLINI



L'impressionante grafica di *Loaded* deve la sua spettacolarità non solo ai perfetti ambienti tridimensionali rivestiti da bellissime texture, ma anche ai numerosi effetti di luce. Le lampade che illuminano i livelli interni, le esplosioni e le armi emanano delle luci colorate, trasparenti e sfumate che si sovrappongono a tutti gli altri elementi. In pratica, quando si spara o si passa sotto un lampione, tutti gli sprite e le texture vengono illuminati e colorati con un effetto molto realistico, realizzabile solo grazie al potente hardware delle nuove macchine. Inoltre, spesso ci si imbatte in zone buie o illuminate da neon

lampeggianti, dove è importante sparare per vedere cosa ci circonda, creando un'atmosfera decisamente inquietante.



Quando si distrugge l'arredamento si provocano delle grandi esplosioni.

tegrabile e, infine, oltre ai psichedelici effetti di luce (date un'occhiata al box) vale la pena utilizzare ogni arma e ogni smart bomb anche solo per costatarne i risultati. La colonna sonora (mitica la canzone che accompagna il menu iniziale), ovviamente di qualità CD, e gli effetti campionati chiudono il discorso sulle meraviglie audio-viive di *Loaded*.

La possibilità di giocare in due contemporaneamente a questo punto arriva come moneta dal cielo, dato

LOADED

Durante la lunga prova di questo gioco ci siamo chiesti spesso dove fosse la fregatura. Una grafica così curata comporterà dei problemi di giocabilità. Falso. Di longevità. Falso. Allora i livelli saranno tutti uguali, tutti con gli stessi nemici. Falso. Alla fine abbiamo desistito e abbiamo dovuto arrenderci alla realtà: *Loaded* è un gran bel prodotto che merita di essere acquistato da tutti gli amanti degli sparatutto frenetici. È esattamente il tipo di gioco che ci aspettavamo dalle nuove console, ovvero con una grafica improponibile per un 16 bit che non compromettesse minimamente la giocabilità, l'ideale per interminabili partite da soli o in compagnia di un amico. Una vecchia volpe come la Gremlin ha fatto di nuovo centro. Tuttavia preghiamo di astenersi dall'acquisto tutti coloro che non amano il genere splatter e che pensano di non essere in grado di affrontare un gioco lungo e molto difficile, dove siano richiesti ottimi riflessi e, talvolta, una buona dose di pazienza. Provare per credere.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

Andare in giro a sterminare decine e decine di nemici è sempre stato molto divertente e con *Loaded* lo è ancora di più.

SFIDA

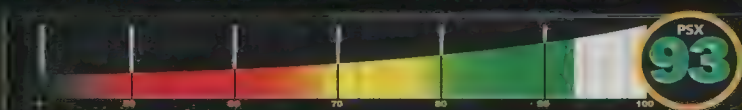
Molto difficile a causa della complessità dei livelli e dell'alto numero di avversari. Grazie ai salvataggi e all'aiuto di un amico si riesce comunque ad avanzare.

GRAFICA

Fino a quando non uscirà l'Ultra 64 sarà difficile trovare un gioco che batta *Loaded* per quanto riguarda la grafica.

SONORO

Un gioco di quel tipo che necessitano assolutamente un collegamento al proprio impianto Hi-Fi, specialmente per la canzone iniziale.



SOTTO CONTROLLO



che per cimentarsi con successo a *Loaded* è richiesto un impegno non indifferente. Spartire questo duro lavoro con un amico aumenta le soddisfazioni, soprattutto quando si riesce a portargli via l'ennesimo potenziamento per l'arma, o un'essenziale kit di pronto soccorso. Tra esplosioni, fumate, luci lampeggianti e decine di nemici, talvolta ci scappa anche qualche rallentamento, ma sono attimi talmente brevi da non permettere neanche un sospiro di sollievo. In definitiva, *Loaded* si basa su una struttura di gioco non originale, visto che prende spunto da molti altri giochi quali *Gauntlet*, *Chaos Engine*, *Doom*, *Smash TV* (un coin-op frenetico, convertito egregiamente per SNES, caratterizzato da due joystick che permettevano di sparare e muoversi nelle otto direzioni indipendentemente) ma, se si considerano tutti gli aspetti di questo coinvolgente mix, compresa una grafica mozzafiato, ci si rende conto che *Loaded* è assolutamente unico e indispensabile.

Trust



**se vuoi dritte, suggerimenti
e astuzie sui giochi
playstation**

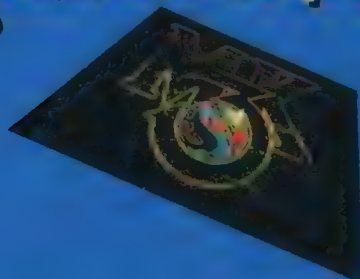
chiama il numero

144-66-1939

**i nostri esperti
sono a tua disposizione**

Il costo della telefonata è di L. 952 + iva al minuto

**ed in più, informazioni aggiornate su tutti i giochi in
uscita e la possibilità di parlare con gli altri soci del
club playstation**



**Sony Elettronica Publishing (Italy) S.p.A.
Via Flaminia, 872 - 00191 Roma - Tel. 06-33018200**

GAMELAND

GAMELAND C.SO B.AIRES 60 - MILANO MM LIMA TEL. 02/29512182 - FAX 29510910

**TUTTE LE NOVITÀ
PRIMA DI TUTTI!**

NINTENDO 64
£.....



**PAGAMENTI
RATEALI**
a partire da
£ 50.000
a/mese

**MODIFICHE E
RIPARAZIONI
VENDITA PER
CORRISPONDENZA
IN 24h**

**RITIRO E
VENDITA
DELL'USATO**

NOLEGGIO

**PER
ORDINARE
TELEFONATE AL**

29510910

GAMELAND

GAMELAND C.SO B.AIRES 60 - MILANO MM LIMA TEL. 02/29512182 - FAX 29525146

**SONY PLAY
STATION
£ 729.000**

**NINTENDO
+ 4 GIOCHI
£ 259.000**

**SEGA SATURN
+ 3 GIOCHI
£ 999.000**

**MEGA DRIVE
£ 199.000**

NOVITA'

**SATURN
SEGA RALLY
VIRTUA COP
VIRTUA
FIGHTER 2
X MEN**

**SONY PSX
FIFA 96
DOOM
MORTAL
KOMBAT 3
TEKKEN 2**

**MEGA DRIVE
FIFA 96
NBA LIVE 96
PGA TOUR 96**

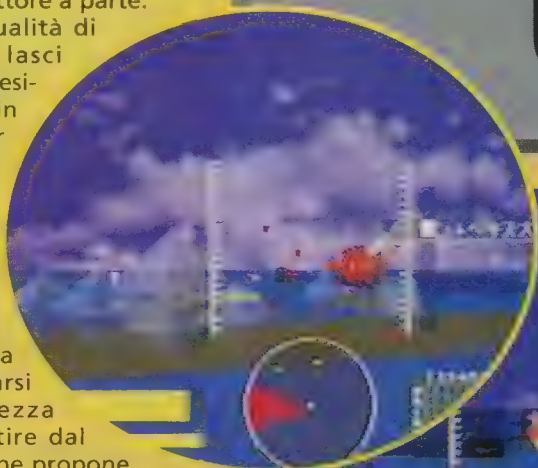
**SNES
DONKEYK 2
SUPER MARIO
WORLD 2
INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER 2
SECRET OF
MANIA 2**

Casa: PONY CANYON
N°Giocatori: 1/2 IN LINK
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1



È interessante notare come su PSX, ormai da qualche tempo, i giochi con protagonisti mech più o meno imponenti stiano divenendo quasi un settore a parte.

Peccato che la qualità di questi prodotti lasci generalmente a desiderare. Nel caso in questione, per esempio, ci troviamo di fronte a un gioco da molti atteso come qualcosa di incredibilmente bello (rispetto alla media del genere), ma che sembra rivelarsi invece una mezza delusione. A partire dal duplice concept, che propone da una parte la difesa di un obbiettivo contro la bellezza di sette nemici, e dall'altra una vera e propria battaglia di gruppo dove bisogna scegliere alleati e antagonisti, per arrivare a una grafica decisamente spartana, il tutto permeato da un'ingiustificata sterilità di fondo. Se da una parte le idee sono buone, è comunque assurdo che fin dall'inizio si dia la possibilità di scegliere fra una dozzina di scenari per i combattimenti, ma non si permetta di accedere a stage successivi, neanche in caso di vittoria. Il tutto si riduce, insomma, a una statistica finale che illustra qual è stato l'andamento della battaglia. Come se non bastasse, l'interfaccia utente si presenta decisamente macchinosa, proponendo una marea di opzioni, delle quali è davvero difficile verificare l'effettiva utilità, e rendendo immediatamente evidente l'impossibilità di guidare i mech in maniera decente, soprattutto quando si tratta di mirare gli avversari, i quali non fanno che procedere a saltoni e zigzagando. Graficamente il 3D sembra gestito approssimativamente, e non si può non notare una disarmante scarsità di poligoni su schermo. Le esplosioni sono davvero bruttine, capita spesso di passare attraverso



Colpire i mech avversari è un'impresa molto complicata, si spostano velocemente proteggendosi tra gli edifici.



Se morirete prima che lo scontro si sia ultimato, potrete assistere alla fine grazie all'opzione replay.

POLIGONI DI LATTA

Oltre a sconfiggerli il mech preferito, nel modo combat potrete decidere il numero e il tipo dei compagni della vostra squadra e di quelle nemiche.



SRW - 022B

Altezza 10,65 m;
 bocca da fuoco 16 mm; peso 12,6 tonnellate; velocità 120 km/h.



CSX - 006

Altezza 19,08 m;
 bocca da fuoco 18 mm; peso 22,1 tonnellate; velocità 130 km/h.



CSX - 010

Altezza 10,15 m;
 bocca da fuoco 18 mm; peso 12,3 tonnellate; velocità 160 km/h.



CSX - 013

Altezza 10,6 m;
 bocca da fuoco 17 mm; peso 14,8 tonnellate; velocità 130 km/h.



CSX - 004

Altezza 10,9 m;
 bocca da fuoco 18 mm; peso 11,2 tonnellate; velocità 130 km/h.



CSX - 009

Altezza 10,54 m;
 bocca da fuoco 21 mm; peso 22,4 tonnellate; velocità 220 km/h.



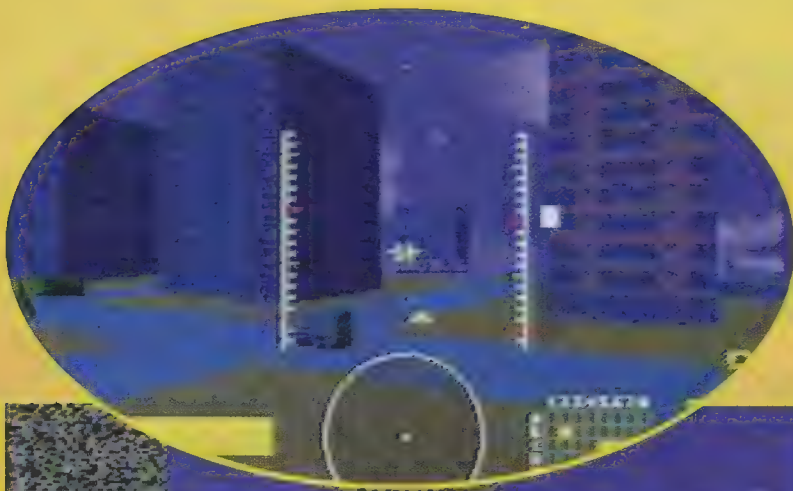
CSX - 012

Altezza 10,96 m;
 bocca da fuoco 18 mm; peso 16,9 tonnellate; velocità 170 km/h.



CSX - 008

Altezza 11,37 m;
 bocca da fuoco 21 mm; peso 20,9 tonnellate; velocità 240 km/h.



La grafica non è certo il punto forte del gioco, in questo caso i cubettoni grigi che vedete nella foto stanno a indicare che il vostro mech sta per esplodere.

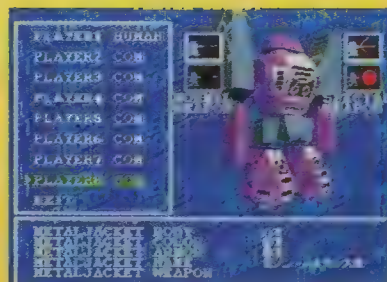


A volte per scappare dai nemici, è consigliabile salire sui grattacieli.

agli alberi (che sembrano piramidi a quattro facce) e il pannello di controllo del mech è qualcosa di avvilente. Anche se non tutto sarebbe da condannare (è interessante l'idea del combattimento fra mezzi di diverse nazionalità), non sembra comunque che ci si trovi di fronte a un buon lavoro: è anzi il caso di dire che i pochi pregi sono soffocati da tante, troppe, mancanze.

•Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)



In questa schermata potrete abilitare o disabilitare il numero di combattenti.



Lo schermo pieno di quadratoni grigi impedisce di vedere bene i nemici.



Se ancora non lo sapevate, questa è la super macchina 4x4 di Trust.

ANCHE LE CONSOLE HANNO UN CUORE

Al momento in cui scriviamo *Metal Jacket* dovrebbe essere il terzo gioco che mette a disposizione la possibilità di giocare in link, insieme a *Destruction Derby* e *WipeOut*. Sebbene la versione giapponese di *MJ* renda possibile il collegamento di due sole PSX tra di loro, la Pony Canyon ha **specificato che la versione americana del gioco potrà gestire fino a otto PlayStation contemporaneamente**. Per quello che abbiamo potuto vedere e provare in redazione, il "linkaggio" di due console non crea nessun rallentamento dell'azione di gioco, gestisce senza problemi gli sprite su schermo, anche se controllati da più persone, e riproduce un'esperienza videoludica attualmente garantibile solo da giochi per PC o che si trovano nelle sale giochi.



METAL JACKET

Considerando che il prodotto in questione era atteso ancor prima dell'uscita della PSX in Giappone, e che quindi la Pony Canyon ha avuto tutto il tempo a disposizione, *Metal Jacket* risulta una delle delusioni più scottanti dopo *Gundam* (tanto per restare in tema) o *Street Fighter the Movie*. Sebbene le opzioni di contorno come la scelta dell'arena di combattimento, il controllo delle condizioni climatiche, la possibilità di avvalersi di gruppi di sostegno, e quella di personalizzare il mezzo da guerra secondo i propri gusti e esigenze rispecchino abbastanza fedelmente le aspettative di una simulazione di questo genere, non bastano certamente a colmare le profonde lacune che il gioco non manca di mostrare. Le missioni da affrontare sono poche e poco varie, il controllo del mech non è soddisfacente, la realizzazione grafica lascia il tempo che trova e i persino i paesaggi sono illogici e pietosi, i poligoni appaiono e scompaiono e i commenti sonori sono per la maggior parte fuori luogo.

AGIRE & PENSARE



GIOCABILITÀ

Il controllo del mech è macchinoso e poco fluido. Impossibile mirare con precisione gli avversari.

SFIDA

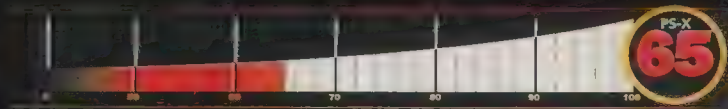
Una volta afferrato il meccanismo, lo si rivela in poco tempo e con le tecniche.

GRAFICA

Milite e poco piena. I paesaggi monotoni e privi di attrattiva.

SONORO

Malgrado i commenti sonori siano piuttosto buoni, mancano le voci dei mech e le voci dei mech.



SOTTO CONTROLLO





**L'ora è giunta!
29 novembre**

Virtua Fighter 2



Sega Saturn	
Virtua Fighter II	150.000
Virtua Cop + Pistola	180.000
Gundam	N.P.
Guardian Heroes	140.000
Chaos Control	130.000
Bug	130.000
Strhal	130.000
Ninku	130.000
Toshinden	140.000
Darius Gaiden	140.000
Hokuto no Ken	N.P.
X-Men	140.000
Darkstalker Revenge	150.000
Dragon Ball Z	150.000
King of Spirits	140.000
Street F. Anime Movie	160.000
Fifa Soccer 96	N.P.
Rayman	N.P.
Dark Savior	N.P.
Sega Rally	140.000

GAME 94 s.r.l.
Via del Clementino, 95 - 00186 Roma
Tel. (06) 6867475 - Fax (06) 6865203

E il 21 dicembre...



In oltre: Sony Playstation, SNes, 3DO, MD, PC Engine, PC CD Rom.
I prezzi sono suscettibili a lievi cambiamenti.

Casa: SQUARESOFT

N° Giocatori: 1

Continua?: Sì

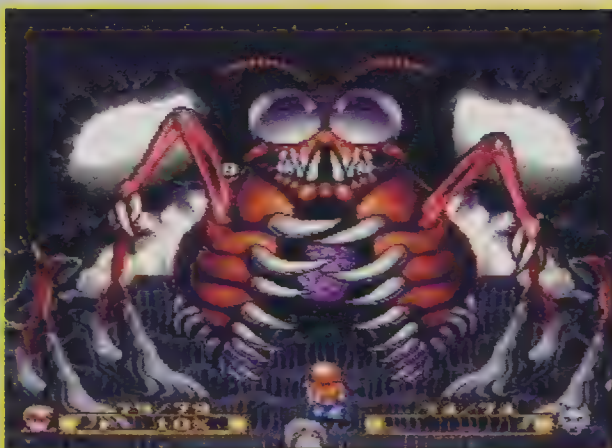
Livelli di difficoltà: 1

Il rapporto fra Giochi di Ruolo e pubblico occidentale non è mai stato dei più facili. Da sempre questa categoria di giochi ha un successo letteralmente

travolgente in terra nipponica (non sono rari i casi in cui i giapponesi, alla vigilia di un'importante uscita, passano la notte all'addiaccio di fronte ai negozi per potersi accaparrare l'ultimo episodio della loro serie preferita, da noi succede per le carte di "Magic"); in America e in Europa, invece, questi titoli esotici, spesso impostati su combattimenti a turni, privi di ogni sapore arcade, hanno suscitato, nei tempi passati, alcune perplessità. Recentemente, però, case come la Enix (*Soulblazer*, *Illusion of Gaia*) e soprattutto la SquareSoft (*Secret of Mana*, *Final Fantasy III*, *Chrono Trigger*) hanno conosciuto un'escalation qualitativa che le ha portate a sfornare veri e propri gioielli di programmazione, e così anche i consumatori occidentali si sono abituati ad apprezzare questi prodotti.

In un primo tempo, la conseguenza di questo successo è stata la traduzione in inglese (sempre più rapida, solo tre mesi per *Chrono Trigger*) dei titoli migliori, oggi, invece, la SquareSoft si è spinta oltre, proponendo, con *Secret of Evermore*, un GdR interamente concepito e realizzato dalla US-1, la divisione di sviluppo della Square of America.

Non si tratta, è bene chiarirlo subito, di un nuovo episodio della serie di *Secret of Mana*, ma di un gioco completamente nuovo e originale, costruito in modo tale da adattarsi perfettamente ai gusti del pubblico statunitense. Il responsabile del progetto (Doug Smith, l'autore di *Lode Runner*: qualcuno lo ricorda?) ha voluto conferire un'atmosfera "All American" a *SoE*, distaccandosi nettamente dallo stile prettamente nipponico che ha finora caratterizzato

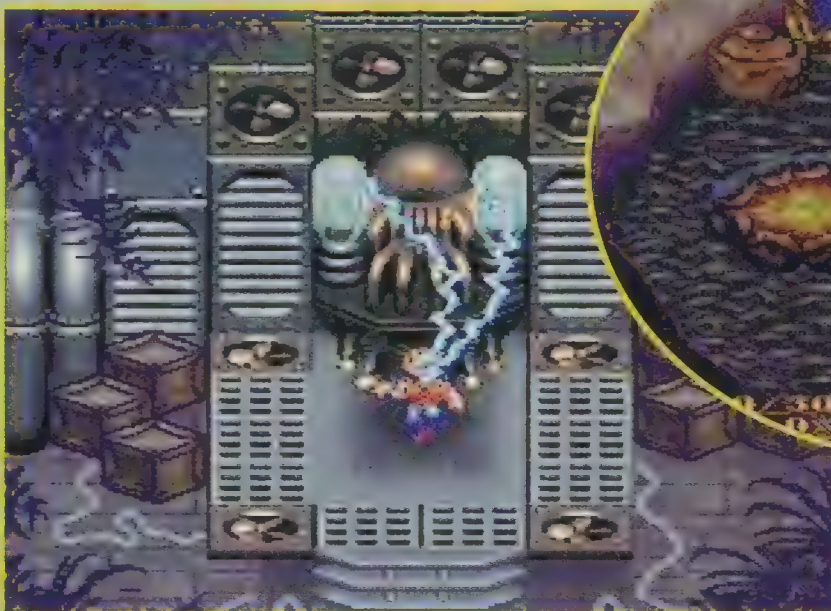


Gli enormi mostri del gioco riescono ad avere un certo fascino, però i Jap ci avevano abituato in altra maniera.



La grafica in generale è accattivante, riprendendo appieno il genere e l'atmosfera Square Soft.

SECRET of EVERMORE



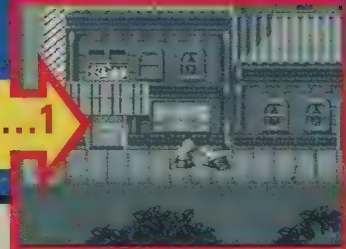
A volte il duello può sembrare impari, ma come in ogni Gioco di ruolo che si rispetti, l'esperienza può risolvere anche le situazioni più intricate.



i titoli Square: il protagonista, per esempio, sfoggia un ciuffone alla Elvis (biondo, però) e fa continui riferimenti a oscuri B-Movies americani degli anni '50. Per soddisfare l'insaziabile fame di azione dei giocatori d'oltreoceano, inoltre, i pro-

AMERICAN GRAFFITI

Il protagonista di *SoE* è un ragazzo dei giorni nostri: ma il vero inizio della vicenda risale all'esperimento del prof. Ruffleberg. È il 1965 e il gioco ci propone immagini rigorosamente in

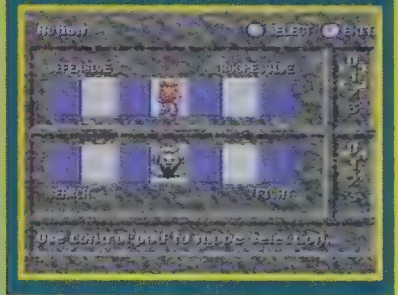


grammatori hanno optato per una struttura di gioco in tempo reale, con combattimenti arcade: *SoE* è a tutti gli effetti un gioco "Motion Battle", come *Zelda* e *Secret of Mana*: insomma, oltre alla materia grigia ci vuole anche una certa padronanza dei fondamentali del joypad. Per quanto riguarda la storia, ci troviamo di fronte a una plot per certi versi simile a quello di *Chrono Trigger*: i protagonisti (un ragazzo di Podunk, anonima cittadina della provincia americana, e il suo cane) vengono accidentalmente catapultati da una strana invenzione in un'altra dimensione: dapprima si ritrovano in un mondo preistorico, poi scoprono di essere a Evermore, un universo parallelo creato dall'esperimento di uno scienziato (un certo Sidney Ruffleberg): ma qualcosa è andato decisamente storto e il ritorno a casa diventa una faccenda sempre più complicata...

Data l'intenzione di differenziarsi decisamente dal design nipponico,

PRUDENTI O ATTACCABRIGHE?

Il protagonista e il cane fedele girano sempre in coppia, ma poiché si può controllare solo uno dei due, il personaggio controllato dal programma è gestito con un certo grado di intelligenza artificiale e può decidere se e quando attaccare i nemici. Sui parametri dell'AI si può influire tramite questa schermata: si può impostare la massima aggressività, che determina combattimenti pressoché automatici, oppure un atteggiamento di prudenza, che porta ad eludere i pericoli; nel caso del cane, l'atteggiamento "prudente" lo porta a privilegiare la ricerca: poiché è l'unico che può trovare alcuni particolari oggetti necessari per la preparazione delle formule magiche, impostandolo su "Search" lo si osserverà annusare freneticamente alla ricerca di tracce interessanti (lo stesso effetto, comunque, si può ottenere in tempo reale premendo i tasti Left e Right). Un sistema analogo di definizione del comportamento si è già visto in *Secret of Mana*, dove però i personaggi sono tre, tutti controllabili da giocatori umani.



ARMI E BAGAGLI

Ogni gioco di ruolo ha un insieme di oggetti caratteristici che per la loro importanza diventano ben presto molto familiari per il giocatore. Ecco ciò di cui avrete più bisogno in *Secret of Evermore*.

PETALI

I petali sono la medicina di base per curare le ferite del vostro personaggio: basta mangiarne un po' per recuperare Punti Forza.



NETTARE

È l'originale anti-velena: l'infusione dei Petali nell'Nettare lo stesso, ma i Punti Forza ripristinati sono il 50% (a seconda di quanto più duri).



MIELE/HONEY

Una di quelle cose della categoria "artefatti di lusso": basta una goccia e i Punti Forza schizzano istantaneamente al massimo: costa un capitale.



BISCOTTI PER IL CANE

Non dimentichiamoci che anche il cane è protagonista in *Secret of Evermore*: i biscotti sono quindi l'equivalente veterinario dei Petali.



ALI

Che all'inizio il vostro ideale nel caso in cui (in un dungeon o labirinto) non si riesce a trovare l'uscita: usabile si si trasporta direttamente fuori.



ESSENZA

Capita anche agli avventurieri più accorti di venire avvelenati (anzi, velenati piattamente). Questa sostanza è una distorsione istantanea.



c'è un taglio netto con i personaggi e le ambientazioni in stile manga che hanno reso celebri i GdR della SquareSoft: in *SoE* l'intero cast è disegnato con tratto occidentale e questo, lo sappiamo, sarà un dispiacere per molti aficionados: talvolta per i paesaggi e i mostri di dimensioni rilevanti sono state utilizzate workstation SGI, ma i risultati, nella maggior parte dei casi non sembrano molto diversi da quelli ottenuti con i metodi tradizionali. Il sonoro, dal canto suo, si dimostra all'altezza della situazione, anche se non riesce a eguagliare gli altissimi livelli raggiunti dalla Square of Japan: è interessante la presenza di effetti campionati che si affiancano alle musiche e costituiscono l'insieme dei rumori d'ambiente; la loro riproduzione è gestita da un algo-






Il nostro eroe e il suo assurdo cagnolino sembra si trovino a loro agio tra gli spaventosi e fantastici scenari del mondo di Evermore.

I riferimenti ai B-Movie degli anni '50 sono continui e, spesso, indecifrabili.



L'impostazione di gioco sarà più che familiare agli amici della Square.

ritmo randomizzante, che crea continuamente combinazioni inedite rendendo più realistica l'atmosfera di gioco (ma solo le orecchie più attente si accorgeranno di questa particolarità).

• Pentothal

Si ringrazia You Too (TO)

SQUARE'S STORY

La SquareSoft è l'etichetta del cuore per tutti gli appassionati di Giochi di Ruolo alla giapponese. È da sempre una licenziataria in esclusiva per la Nintendo, e si può dire con certezza che la qualità dei suoi prodotti abbia contribuito con grandi meriti al successo delle macchine della casa di Kyoto. Il suo primo GdR è stato *Final Fantasy*, uscito per il Famicom (il Nes giapponese) nel 1987. Da allora è stato un continuo inanellarsi di grandi successi: la saga di *Final Fantasy* è approdata sul SNES ed è arrivata al sesto episodio, mentre le si sono affiancate la serie *Sa·Ga* e *Romancing Sa·Ga* (su GameBoy e Super Famicom), nonché quella di *Secret of Mana*. Siccome solo alcuni di questi prodotti hanno avuto un'edizione occidentale, si sono creati vari casi di polinomia, di giochi, cioè, conosciuti sotto diversi nomi: vediamo di fare un po' d'ordine. Innanzitutto *Final Fantasy VI* è stato pubblicato negli States come *FFIII*; *FFV*, invece, non è stato inspiegabilmente tradotto, cosicché, quello che in occidente è conosciuto come *FFII* è in realtà l'*FFIV* giapponese (i primi tre episodi giapponesi, invece, sono usciti solo per Famicom). *Secret of Mana* (a tutt'oggi l'unico titolo Square pubblicato anche in formato europeo) è la traduzione di *Seiken Densetsu 2*: si tratta cioè del sequel di *Seiken Densetsu* per GameBoy, ribattezzato in USA *Mystic Quest* in un primo tempo e poi *Final Fantasy Adventure*; di conseguenza, *Secret of Mana 2* è in realtà *Seiken Densetsu 3*... tutto chiaro, no? La serie *Final Fantasy Legend* per GameBoy, infine, si ricollega a quella che in Giappone è chiamata *Sa·Ga*; per chiudere, rimangono i primi due episodi di *Romancing Sa·Ga* per Super Famicom, che non sono stati mai tradotti. In Giappone si attende a breve l'uscita di *Romancing Sa·Ga 3* e di *Gun Hazard*, sequel di *Front Mission*. A gennaio, poi, la prima collaborazione Square/Nintendo: l'attesissimo *Mario RPG*.

SQUARESOFT



SUPER NES

SECRET OF EVERMORE

A parte la presenza del medesimo sistema di comando "ad anelli" e l'uso di una barra che indica la potenza del colpo caricato, *Secret of Evermore* non ha praticamente nulla in comune col suo quasi omonimo *Secret of Mana*, e ciò depone senz'altro a favore della US-1 che ha avuto il coraggio di proporre un gioco completamente nuovo. I risultati sono decisamente apprezzabili: *SoE* è realizzato con cura ed è piacevole da giocare; quel che manca, però, è il tocco di genio che forse solo i giapponesi (e in particolare quelli della Square) sanno mettere in un GdR. Si ha in sostanza l'impressione che il prodotto sia stato confezionato con meticolosa diligenza, ma non sia sostenuto da un vero estro artistico. Dopo aver visto gli sprite di Toriyama sui fondali di *Chrono Trigger* (chi ha presente la maestosa scena del processo capirà cosa intendo) si rimane un po' a bocca asciutta di fronte a *SoE*. Ciò detto, comunque, questo resta un prodotto valido, soprattutto per chi è cresciuto, e continua a crescere, a pane e a Giochi di Ruolo: senza dubbio un'eccellente prova d'esordio per un team di programmatori alla prima uscita sul mercato.

AGIRE & PENSARE

A **O** **O** **O** **O** **O** **P**

GIOCABILITÀ

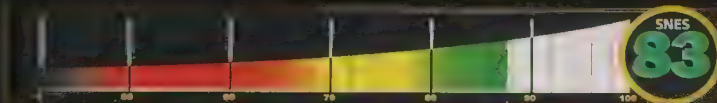
Nei GdR "Motion Battle" la giocabilità è senza dubbio più importante che in quelli con combattimenti a turni. Il controllo non delude sotto alcun punto di vista.

SFIDA

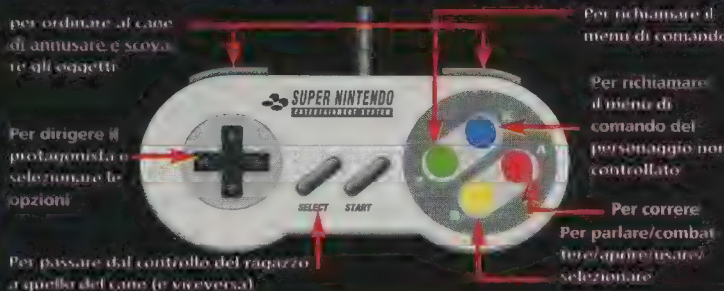
Paradossalmente l'atmosfera "americana" è stata resa meglio da un titolo giapponese come *Earthbound*: comunque, *SoE* sa intrattenere e divertire il giocatore.

SONORO

Si vede l'impegno dei designer (che hanno lavorato sul personaggio anche perché il titolo è stato tradotto in italiano). La musica è buona e strizza spesso l'occhio a John Williams (*Querre Tron*, ad esempio). Carina l'idea degli effetti sonori.



SOTTO CONTROLLO



Casa: **PLAYTIMES**

N°Giocatori: 1/2

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: 3



Nel 2040 gli abitanti della Terra hanno cominciato a colonizzare il sistema solare, costruendo degli avamposti su Marte e Venere,

con l'intenzione di trasportarvi parte della popolazione terrestre, così da alleviare la pressione demografica fattasi insostenibile. Alla supervisione di queste operazioni sono stati posti i Neosapiens, creature androide costruite dall'uomo e dotate di forza e intelligenza di molte volte superiori a quelle dei loro creatori.

Prevedibilmente (è la stessa trama di centinaia di storie di fantascienza...) i Neosapiens si ribellano, e chiedono di controllare direttamente le nuove colonie, sottraendosi al controllo umano: ecco, allora, che entrano in gioco gli Exo Squad, corpi speciali della polizia spaziale incaricati di sedare la rivolta. Gli Exo Squad sono

EXO SQUAD



Come potete constatare i fondali lasciano abbastanza a desiderare... ma anche la giocabilità non è un granché.



costituiti da uomini che comandano (standovi dentro) delle enormi strutture robotiche, simili a quelle del film "Aliens-Scoperto finale" di James Cameron. Il giocatore, nella fattispecie, controlla tre di queste unità, che si alternano di missione in missione. Anche

la struttura di gioco è alternata, e presenta tre tipi diversi di impostazione. La prima inquadra il robot di spalle mentre orde di nemici si avvicinano in prospettiva: è uno sparatutto dei più classici, privo di ogni barlume di fantasia (ricorda un po' Gyruss, coin-op classico degli anni '80, ma non raggiunge mai lo stesso livello di classe ed eleganza). La seconda inquadra il robot lateralmente ed è impostata su un'esplorazione/distruzione

a scorrimento orizzontale: si salta, ci si accuccia, ma soprattutto si spara. La terza (detta "Duel mode") è una versione modificata della seconda: l'inquadratura è la stessa, ma l'impostazione è prettamente beat'em-up, con scontri uno contro uno a colpi di maglio d'acciaio. C'è un lieve impianto narrativo che tiene insieme la successione delle missioni (scandita da un sistema di password): lo stile è quello dei fumetti di fantascienza americani, ma dato che tra una missione e l'altra i cambiamenti sono quasi impercettibili (di fatto cambiano solo i fondali) lo svolgersi della storia sembra del tutto artificiale e pretestuoso.

•Pentothal

EXO SQUAD

L'impostazione adottata dai programmatori della Novotrade è quella del "di tutto un po'", ma (come spesso accade in questi casi) il risultato è che Exo Squad non riesce a eccellere in nessuno dei generi che propone. È un mediocre sparatutto e insieme un mediocre picchiaduro: la riuscita finale sarebbe stata decisamente più positiva se, invece di scegliere una struttura ibrida, avessero focalizzato i loro sforzi su un unico modello di gioco. Così, invece, Exo Squad non esce dall'anonimato: la realizzazione tecnica è appena sufficiente e si affida a soluzioni piuttosto artigianali, come i fondali che ondeggiano semplicisticamente nella fase shoot'em-up in soggettiva, o le animazioni approssimative della sezione picchiaduro. Si tratta insomma di un prodotto insoddisfacente, un classico tie-in (Exo Squad è una serie di proprietà degli Universal Cartoon Studios) in cui i soldi spesi per acquistare la licenza avrebbero dato migliori frutti se destinati alla fase di sviluppo. Un brutto esempio di game design all'americana.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ

La struttura di gioco elementare replica uno stile di gioco old-style: bisogna memorizzare gli schemi di attacco delle ondate nemiche e muoversi in anticipo.

SFIDA

È difficile riuscire ad appassionarsi, perché le missioni alla lunga diventano ripetitive e la storia che le tiene insieme sembra appiccicata con lo scotch.

GRAFICA

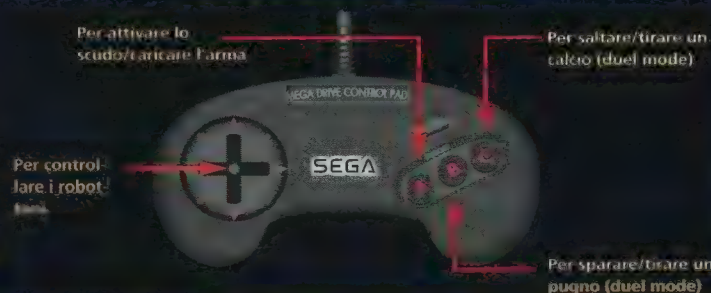
I colori sono abbastanza brillanti e tutto sembra adatto a questo tipo di ambientazione. Le animazioni, invece, risultano a dispetto della grafica.

SONORO

Il comparto sonoro è appena sufficiente: le musiche sono del genere drammatico-melancolico, mentre gli effetti sono molto appiccicati con lo scotch.



SOTTO CONTROLLO



Si ringrazia Play Game Shop (TO)



CON ARIVIVIS IL NATALE È PIU'!



SUPER NINTENDO

AERO ACROBAT	L. 59.000
ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL	L. 59.000
BATMAN & ROBIN	L. 139.000
BATMAN FOREVER	L. 139.000
BIKER MICE	L. 139.000
BLACK HAWK	L. 99.000
BOB	L. 99.000
BOMBERMAN 2	L. 79.000
CALIFORNIA GAMES	L. 99.000
CARL RIPKEN BASEBALL	L. 69.000
CIRCUIT USA	TEL.
CLAYFLIGHTER	L. 69.000
COLLEGE FOOTBALL	L. 69.000
COLUMNS	L. 99.000
CHRONO TRIGGER	L. 159.000
DENNIS THE MENACE	L. 99.000
BIDDI'S KONG (DONKEY KONG 2)	TEL.
DINO DINI SOCCER	L. 79.000
DOOM	L. 129.000
DRACULA	L. 59.000
DRAGON	L. 99.000
EQUINOX	L. 89.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 99.000
FIFA '96	L. 149.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 79.000
FIRST SAMURAI	L. 79.000
GEORGE FOREMAN BOXING	L. 79.000
GOOF TROOP	L. 59.000
HURRICANES	L. 99.000
I PUFFI	L. 139.000
INTERN. SUPERSTAR SOCCER 2	L. 169.000
INTERN. SUPERSTAR SOCCER	L. 129.000
JOHN MADDEN 96	TEL.
JOHN MADDEN 95	L. 99.000
JORDAN ADVENTURE	L. 69.000
JUDGE DREDD	L. 119.000
JUNGLE STRIKE	L. 129.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
JUSTICE LEAGUE	L. 119.000
KICK OFF 3	L. 69.000
KILLER INSTINCT	L. 169.000
KING OF MONSTER 2	L. 99.000
LEMMINGS	L. 69.000
LEMMINGS 2	L. 119.000
MECH WARRIOR 3050	L. 139.000
MEGAMAN 7	TEL.
MEGAMAN X2	TEL.
MICKEY & MINNIE	L. 139.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 99.000
MORTAL KOMBAT 2	L. 159.000
NATSUME CHAMP. WRESTLING	L. 109.000
NBA LIVE 96	L. 139.000
NHL 96	TEL.
PINBALL DREAMS	L. 89.000
PINBALL FANTASIES	L. 109.000
POWERDRIVE	L. 79.000
POWER RANGERS: FIGHTING EDITION	TEL.
PRIMAL RAGE	L. 139.000
RACE DRIVEN	L. 99.000
RYAN GIGGS	L. 99.000
SECRET OF EVERMORE	L. 159.000
SECRET OF MANA	L. 139.000
SMASH TENNIS	L. 69.000
SPACE ACE	L. 99.000
SPECTRE	L. 99.000
STREET FIGHTER II TURBO	L. 69.000
STUNT RACE FX	L. 99.000
SUPER BATTLETANK	L. 59.000
SUPER BOMBERMAN 3	TEL.
SUPER CHESE HQ	L. 99.000
SUPER ICE HOCKEY	L. 99.000
SUPER MARIO WORLD 2	L. 139.000
SUPER METROID	L. 69.000
SUPER METROID+ PLAYER GUIDE 72 PAG.	L. 129.000
SUPER PINBALL	L. 129.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 129.000
SUPER TROLL ISLAND	L. 99.000
SUPER TURRICAN 2	L. 109.000
SUPER BATTLETANK 2	L. 69.000
SUPERGAMEBOY	L. 99.000
T2 JUDGMENT DAY	L. 79.000
THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	L. 119.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 99.000
THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA	L. 89.000
THEME PARK	L. 129.000
TIME COP	TEL.
TIME TRAX	L. 99.000
TOM & JERRY	L. 99.000
TOPOLINOMANIA	L. 79.000
UNIRALLY	L. 139.000
URBAN STRIKE	TEL.
UTOPIA	L. 89.000
VIRTUAL BART	L. 119.000
VORTEX	L. 99.000
WARIO'S WOODS	L. 119.000
WEAPON LORD	L. 129.000
WING COMMANDER	L. 59.000
WINTER OLYMPICS	L. 99.000
WWF RAW	L. 129.000
YOSHI ISLAND (SUPER MARIO W. 2)	L. 139.000
YOUNG MERLIN	L. 109.000
ZELDA	L. 79.000
ZERO THE KAMIKAZE	L. 69.000



MEGA DRIVE II

AERO THE ACROBAT 2	L. 59.000
ALIEN SOLDIER	L. 109.000
BATMAN FOREVER	L. 129.000
BATMAN RETURN	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BUBSY II	L. 59.000
CHAMPION W. C. SOCCER	L. 99.000
COMMIX ZONE	L. 109.000
COOL SPOT	L. 79.000
DRAGON	L. 69.000
DYNAMITE HEADY	L. 89.000
EARTHWORMJIM 2	TEL.
ETERNAL CHAMPION	L. 89.000
EXO SQUAD	TEL.
FATAL FURY II	L. 119.000
FEVER PITCH	L. 109.000
FIFA SOCCER 95	L. 89.000
FIFA SOCCER 96	L. 129.000
FLUX	TEL.
GENERATION LOST	L. 79.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 59.000
INDIANA JONES	L. 59.000
JAMMIT	L. 89.000
JOHN MADDEN 96	TEL.
JORDAN VS. BIRD	L. 49.000
JUDGE DREDD	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 69.000
JUSTICE LEAGUE	L. 109.000
KAWASAKI SUPER BIKE	L. 89.000
LAWNMOWER MAN	L. 59.000
LIBERTY OR DEATH	L. 99.000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	L. 49.000
MICROMACHINES 2 96	L. 119.000
MR NUTS	L. 69.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 49.000
NBA ACTION 95	L. 119.000
NBA LIVE 96	L. 129.000
NBA LIVE 95	L. 89.000
NHL HOCKEY 95	L. 89.000
NHL HOCKEY 96	L. 119.000
OTTIFANT	L. 89.000
PETE SAMPRAS 96	L. 119.000
PGA TOUR 96	TEL.
PIG SKIN	L. 69.000
POWER MONGER	L. 39.000
PRIMAL RAGE	L. 129.000
PUGGYS	L. 39.000
RED ZONE	L. 89.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 79.000
RISTAR	L. 109.000
ROAD RASH III	L. 119.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 59.000
SILVESTER & TWITTY	L. 79.000
SONIC SPINBALL	L. 89.000
STORY OF THOR	L. 129.000
STREET RACER	L. 109.000
SUB TERRANIA	L. 69.000
THE SMURFS	L. 69.000
THE ZERO THE KAMIKAZE	L. 59.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 49.000
TINY TOON	L. 69.000
TOPOLINOMANIA	L. 69.000
TREASURE LAND	L. 89.000
VIRTUA RACING	L. 129.000
WATERWORLD	TEL.
WEAPON LORD	TEL.
YOGI BEAR	L. 89.000
WORLD CHAMP. SOCCER II	L. 99.000
WORMS	TEL.

ARIVIVIS è
SONY PLAYSTATION
center



TROVI ANCHE LE MIGLIORI
RIVISTE SPECIALIZZATE

ARIVIVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26
Tel. 02.4408143 - fax 02.45101548



3DO PANASONIC

SCHEDA D'ESPANSIONE M2	TEL.
3D ATLAS	L. 179.000
ALONE IN THE DARK 2	TEL.
BALLZ	L. 109.000
BURNING SOLDIER	L. 99.000
CORPSE KILLER	L. 109.000
CRIME PATROL	L. 99.000
CYBERIA	TEL.
DAEDALUS ENCOUNTER	L. 129.000
DEMOLITION MAN	L. 99.000
DESCENT	TEL.
DOOM	TEL.
DRAGON LORE	TEL.
DRUG WARS	L. 119.000
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	L. 119.000
FIFA SOCCER	L. 99.000
FOES OF ALI	TEL.
FLASHBACK	L. 109.000
FLYING NIGHTMARES	L. 119.000
GAME GUN	L. 119.000
GEX	L. 99.000
GRIDDER	L. 99.000
GUARDIAN WAR	L. 99.000
HELL	L. 99.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 99.000
KILLING TIME	L. 129.000
KINGDOM	L. 109.000
LAST BOUNTY HUNTER	L. 129.000
LOST EDEN	TEL.
3DO MAGAZINE	L. 23.000
MEGA RACE	L. 99.000
MICROCOSM	L. 89.000
NHL HOCKEY 95	TEL.
PATAANK	L. 69.000
PGA TOUR GOLF 96	TEL.
POED	TEL.
PROWLER	TEL.
PUTT PUTT	L. 69.000
PUTT-PUTT'S	L. 69.000
REBEL ASSAULT	L. 89.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 99.000
ROAD RASH	L. 119.000
SAMURAI SHODOWN	L. 119.000
SEAL OF PHARAO	L. 109.000
SEWER SHARK	L. 89.000
SHADOW	L. 89.000
SHOCK WAVE	L. 89.000
SLAM & JAM	L. 119.000
SLAYER	L. 99.000
SPACE ACE	L. 119.000
SPACE SHUTTLE	L. 89.000
STAR BLADES	L. 109.000
SUPER STREET FIGHTER	L. 119.000
SUPREME WARRIOR	L. 109.000
SYNDICATE	L. 109.000
THE NEED FOR SPEED	L. 119.000
THEME PARK	L. 109.000
VIDEO ALMANAC	L. 59.000
VR STALKER	L. 99.000
WING COMMANDER III	L. 119.000
WOFENSTEIN	L. 119.000

L. 699.000 +
GIOCO

NEO GEO CD

AERO FIGHTERS 3	TEL.
AERO FIGHTERS 2	L. 59.000
AGGRESSORS OF DARK COMBAT	L. 69.000
ALPHA MISSION 2	L. 39.000
ART OF FIGHTING 2	L. 39.000
BASEBALL STAR 2	L. 49.000
BLUE JOURNEY	L. 39.000
CROSSED SWORDS	L. 29.000
FATAL FURY 3	L. 119.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 29.000
FOOTBALL FRENZY	L. 59.000
GALAXY FIGHT	L. 109.000
JOY JOY KID	L. 29.000
KABUKI Klash	TEL.
KARNOV'S REVENGE	L. 89.000
KING OF THE MONSTER II	L. 29.000
MAGICIAN LORD	L. 29.000
NINJA COMBAT	L. 29.000
NINJA COMMAND	L. 29.000
PULSTAR	L. 129.000
SAMURAI SHODOWN I	L. 29.000
SAMURAI SHODOWN II	L. 49.000
SAMURAI SHODOWN III	TEL.
SAVAGE REIGN	L. 119.000
SONIC WINGS	TEL.
STREET HOOP	L. 49.000
SUPER SIDEKICKS 2	L. 29.000
SUPER SIDEKICKS 3	L. 119.000
THE KING OF FIGHTER 95	L. 129.000
THE KING OF FIGHTER 94	L. 49.000
TOP HUNTER	L. 39.000
TOP PLAYER GOLF	L. 39.000
TRASH RALLY	L. 29.000
VIEW POINT	L. 39.000
VOLTAGE FIGHTER	TEL.
WIND JAMMERS	L. 49.000
WORLD HEROES JET	L. 69.000

SONY PLAYSTATION EUROPEA

ACTUA SOCCER	TEL.
AIR COMBAT	L. 109.000
ASSAULT RIGS	TEL.
CYBER SLEED	L. 109.000
DESTRUCTION DERBY	L. 119.000
DISCOWORLD	L. 109.000
EXTREME SPORTS	TEL.
FIFA SOCCER 96	TEL.
HI-OCTANE	TEL.
MORTAL KOMBAT III	TEL.
3D LEMMINGS	L. 109.000
NBA JAM TE	L. 109.000
NOVASTORM	L. 109.000
KILLEAK THE BLOOD	L. 109.000
JUMPING FLASH	L. 109.000
PHILOSOMA	TEL.
POWER SERVE	L. 119.000
RAIDEN PROJECT	L. 109.000
RAPID RELOAD	L. 109.000
RAYMAN	L. 119.000
RIDGE RACER	L. 119.000
SHOCK WAVE	TEL.
STAR BLADE	TEL.
STREET FIGHTER T.M.	L. 109.000
TEKKEN	TEL.
THEME PARK	TEL.
TOSHINDEN	L. 109.000
TRUE PINBALL	TEL.

TWISTED METAL	TEL.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
SUPER FORM. SOCCER (USA)	TEL.
VIEW POINT	TEL.
WING COMMANDER III	TEL.
WIPE OUT	L. 119.000
WAR HAWK	TEL.
WORMS	TEL.

SONY PLAYSTATION JAPAN

ACTUA SOCCER	TEL.
AIR COMBAT	L. 109.000
ASSAULT RIGS	TEL.
CYBER SLEED	L. 109.000
DESTRUCTION DERBY	L. 119.000
DISCOWORLD	L. 109.000
EXTREME SPORTS	TEL.
FIFA SOCCER 96	TEL.
HI-OCTANE	TEL.
MORTAL KOMBAT 3	TEL.
3D LEMMINGS	L. 109.000
NBA JAM TE	L. 109.000
NOVASTORM	L. 109.000
KILLEAK THE BLOOD	L. 109.000
JUMPING FLASH	L. 109.000
PHILOSOMA	TEL.
POWER SERVE	TEL.
RAIDEN PROJECT	TEL.
RAPID RELOAD	L. 109.000
RAYMAN	L. 119.000
RIDGE RACER	L. 109.000
SHOCK WAVE	TEL.
STAR BLADE	TEL.
STREET FIGHTER T.M.	L. 109.000
TEKKEN	TEL.
THEME PARK	TEL.
TOSHINDEN	L. 109.000
TRUE PINBALL	TEL.

PIU' BELLO
grazie ai nostri fantastici giochi.
PIU' RICCO
grazie al fantastico regalo che vi
abbiamo riservato per
ogni vostro acquisto.



SATURN

BLACKFIRE	TEL.
CLOCKWORK KNIGHT	L. 139.000
CLOCKWORK KNIGHT II	L. 139.000
CYBER SPEEDWAY	TEL.
DARIUS TWIN	TEL.
DAYTONA	L. 139.000
ENDORFUM	TEL.
FIFA SOCCER 96	TEL.
GALE RACER	L. 149.000
GOLDEN AXE THE DUEL	L. 139.000
GRAND CHASER	L. 99.000
GOTHA	L. 139.000
GUARDIAN HEROES	TEL.
HI-OCTANE	TEL.
MORTAL KOMBAT III	L. 139.000
MYST	TEL.
NBA JAM TE	TEL.
NHL 96	TEL.
OKUTO N'KEN	TEL.
PANZER DRAGON	L. 139.000
PRETTY FIGHTER X	L. 159.000
PRIMAL RAGE	TEL.
RACE DRIVING	L. 139.000
RAYMAN	TEL.
SEGA RALLY	TEL.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
THEME PARK	TEL.
THOUSHIDEN	TEL.
THUNDERHAWK	TEL.
TWINBY PUZZLE BALL	L. 139.000
VICTORY GOAL	L. 149.000
VIRTUA COOP	TEL.
VIRTUAL HYDLIDE	TEL.
VIRTUAL VOLLEYBALL	L. 159.000
VIRTUA FIGHTER	L. 119.000
VIRTUA FIGHTER II	TEL.
VIRTUA FIGHTER REMIX	TEL.
WING ARMES	L. 139.000
WORLD WIDE SOCCER	TEL.
X-MAN	TEL.



VENDITA PER
CORRISPONDENZA
tel. 02.4408143
fax 02.45101548

Casa: **TIME WARNER**N°Giocatori: **1/2**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **4**

Virtua Racing si può a ragion veduta definire come una delle conversioni più curiosamente attese degli ultimi tempi: con *Daytona USA* all'attivo e l'imminente *Sega Rally* in arrivo sul Saturn, è parsa singolare l'uscita di un titolo che vide la luce nelle sale giochi agli inizi dell'"era poligonale". Nonostante questo, non si può certo dire che sia stato un errore il volerlo riproporre agli utenti del 32 bit di casa Sega: alla struttura originale (macchine da Formula 1 su tre piste) sono stati aggiunti mezzi e circuiti, oltre a una vera e propria opzione "campionato". In particolare, i tracciati in più sono ben sette mentre per quanto riguarda le auto è possibile correre su go-kart, coupé, F-160 e GTP, oltre che sul velocissimo modello originale. Sulla grafica non c'è molto da dire, l'aspetto originale del gioco è stato mantenuto in tutto e per tutto (a parte forse qualche lieve difetto di aggiornamento) e sono state introdotte alcune sequenze in full motion video, per presentare le piste prima di cominciare la gara. La giocabilità



Il classico Pit-Stop dove dei buffi omini poligonali sostituiscono le gomme della vostra vettura.



I poligoni non rivestiti potrebbero lasciare perplessi i neo utenti, abituati a un altro livello grafico.

VR VIRTUA RACING



Sono rimaste le scintille che ai tempi avevano lasciato a bocca aperta.



La visuale dall'alto è scenografica ma non molto divertente.



Il ponte arancione che aveva sollevato tante critiche al tempo della conversione per MegaDrive ora è identico a quello del coin-op originale.



CURVE DA CAPOGIRO

A differenza del coin-op, avrete a disposizione ben dieci piste sulle quali bruciare i copertoni e misurare la vostra bravura. Inoltre, presto si si accorge che i nuovi circuiti sono stati pensati più per i giocatori esperti che non per i novizi. Di seguito troverete gli otto più complessi.

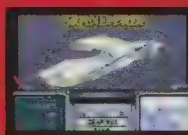
BIG FOREST



Localizzazione:
Europa
Lunghezza:
2,72 km
Livello: facile
Sicuramente la più dura fra

quelle adatte ai novizi. Un paio di grosse curve e saltellanti pericolosi vi metteranno alla prova.

ALPINE



Localizzazione:
Europa
Lunghezza:
2,16 km
Livello: medio
Fuori pista sci-veloci e scivola

stretta verso l'orizzonte del giorno. Ottima per chi vuole confrontarsi con qualcosa di più pericoloso.

DAY BRIDGE



Localizzazione: Nord America
Lunghezza:
3,34 km
Livello: medio
Del tre al via non l'ha provata

alcuna una volta al vertice. Il circuito più impegnativo fra quelli di media difficoltà.

SURFER



Localizzazione:
Australia
Lunghezza:
3,94 km
Livello: medio
Qui, oltre che lunghi, le piste

costeggiate dal mare dell'Australia cominciano a farsi anche più pericolose.

DIABLO



Localizzazione: Nord America
Lunghezza:
2,96 km
Livello: difficile
Una bella sfida nel Gran

Gran Prix per una buona dose di sport entusiasmante. Salvo a riprovare la fama da padroni.

ACROPOLIS



Localizzazione:
Grecia
Lunghezza:
2,53 km
Livello: difficile
Per l'ideale della

di pura gloria, è un buon terreno di allenamento.

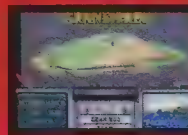
METROPOLIS



Localizzazione:
Giappone
Lunghezza:
3,89 km
Livello: difficile
Impegnativo

per di tempo per memorizzare tutte le curve. Impegnativo a scatti, ai primi tentativi.

PACIFIC



Localizzazione: Nord America
Lunghezza:
3,64 km
Livello: per esperti
Rappresenta la

sola sfida per ogni buon pilota che si rispetti. Buona fortuna.



La visuale da dentro l'abitacolo rimane sempre una delle preferite.



Un bel giro panoramico nel Grand Canyon è sempre piacevole

è rimasta pressoché invariata, con in più un'ottima gradualità nel passaggio da veicolo a veicolo tra gli automezzi aggiunti a questa versione, e lo stesso discorso vale per le parti sonore: alcuni spezzoni musicali di buon effetto sottolineano i momenti salienti della gara, cosa che, se da una parte fa onore alla coriacea volontà dei programmatori nel ricreare appieno lo spirito originario del coin-op, purtroppo dall'altra risulta abbastanza fastidiosa, conferendo poca continuità alla competizione. Interessante, come al solito, l'opzione per due giocatori: questa si limita però al modo "Practice" e

non a quello "Gran Prix", dove i punti accumulati pista dopo pista consentono di cambiare auto o meglio categoria, dato che se dal go-kart si passa all'F-160 gli avversari di certo non stanno a guardare, adeguandosi alle vostre scelte. Le viste a disposizione sono quattro ed è inoltre presente l'opzione replay, che permette di rivedere una data fase di gara da altre tre inquadrature e coi comandi di un

normale videoregistratore. *Virtua Racing* si propone, insomma, come un prodotto di tutto rispetto, che anche senza sfoggiare eccessi grafici è senz'altro in grado di soddisfare i vecchi appassionati, come anche i nuovi adepti del genere.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)



I poligoni "nudi" contrastano con i fondali in bitmap.

VIRTUA RACING

Oltre ad aver tuoreggiato in sala giochi tempo addietro con i suoi otto cabinati collegati in serie, *Virtua Racing* ha rappresentato per la Sega il primo vero hit nei giochi di simulazione sportiva, e ora non poteva certo mancare all'appello anche sul Saturn con una versione appositamente riveduta e corretta. La grafica e la giocabilità sono rimaste del tutto immutate, anche se forse una versione texturizzata del gioco sarebbe stata comunque più gradita. L'implementazione di sette nuovissimi circuiti riesce poi a dare tono a un titolo che può forse risultare datato, specialmente se messo a confronto con prodotti del calibro di *Daytona USA* o *Ridge Racer*. Il fatto stesso che non sia stata la Sega a curarne la trasposizione, ma abbia lasciato questo compito alla Time Warner, non è certo indice di interessamento, cosa che comunque non incide più di tanto sulla buona qualità di questa versione, e che non pregiudica minimamente il divertimento di tutti gli appassionati del gioco originale.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

SATURN

GIOCABILITÀ

Buona la risposta ai comandi con il joystick, ottima col volante analogico. Nessuna variazione rispetto al coin-op.

SFIDA

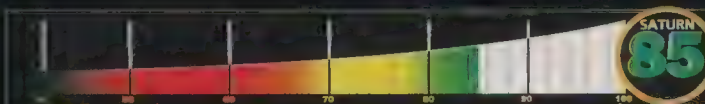
Dieci circuiti bastano per mantenere vivo a lungo l'interesse per questo titolo. Potrete divertirvi anche in compagnia di un amico.

GRAFICA

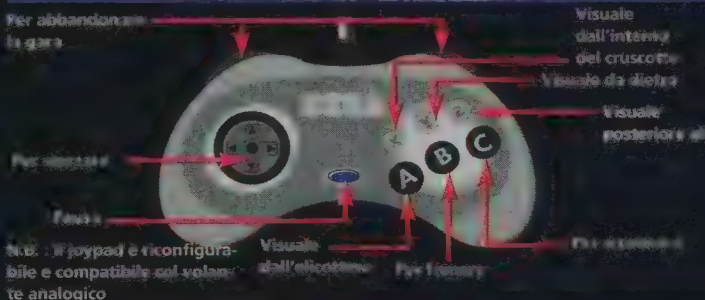
Fedele all'originale e pur sempre aggiornata anche ed è di un certo livello.

SONORO

Come al bar non esiste un vero e proprio suono musicale, ma solo l'effetto di un'atmosfera.



SOTTO CONTROLLO



Casa: **SONY**N°Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **1**

Nonostante l'incredibile successo che i giochi in 3D stanno riscuotendo sulle console dell'ultima generazione, molti fra gli utenti delle nuove macchine reclamano a gran voce giochi vecchio stile, in 2D. Ascoltando queste richieste la Sony, dopo il grande successo riscosso due mesi addietro dalla francese Ubi Soft con il lancio di *Rayman*, ha realizzato un nuovo gioco di piattaforme per PlayStation. Protagonista di questo titolo è *Hermie Hopperhead*, un bimbo che viene catapultato (con scarsa originalità) in un'altra dimensione. Il vostro compito è guidare Hermie attraverso le foreste verdi e i luna park di que-

Hermie Hopperhead



Raccogliete i tipi di uova che preferite, una volta dischiuse vi saranno d'aiuto.



Come potete vedere la grafica non sfrutta certo le capacità del PSX.



Gli effetti di luce sono un piccolo tocco di classe.



A volte i bidoni della pattumiera nascondono livelli segreti.



sto strano mondo tentando, nel contempo, di raccogliere le stelle sparse un po' ovunque nei livelli. Il piccolo non sarà solo in questa impresa, poiché nel corso del gioco troverà delle uova di diverso colore le quali, passandoci sopra una volta, rotoleranno addosso ai nemici; toccandole invece due volte, si "animeranno" e lo seguiranno in veste di aiutanti. In quest'ultimo caso sarà possibile usarle come "piattaforme" per superare baratri infuocati oppure lanciarle contro un nemico, salvo poi doverle riprendere rischiando le preziose stelle raccolte. Ogni contatto con gli avversari, com'è logico, diminuisce l'energia, ma questi scontri non si riveleranno fatali fintanto che si avrà almeno un "uovo-gregario". Alla fine di ogni stage, inoltre, si possono distribuire le stelle raccolte a ogni uovo, in modo da far acquistare nuove caratteristiche e abilità ai personaggi, proprio come nel più classico dei GdR. Un altro aspetto del gioco che merita di essere menzionato, è costituito dal livello bonus, al quale si accede attraverso un bidone rosso. Questa sezione, completamente in 3D consente di raccogliere stelle dal diverso valore, oltre che tempo e vite extra. Molta attenzione è stata posta dalla Sony anche alla caratterizzazione grafica dei nemici, che risultano estremamente originali. Peccato però che, a livello audiovisivo, questo prodotto risulti più adatto a una console a 16 bit che alla "potenza" (dimostrata in tante occasioni) della Playstation, risultando un po' grezzo per chi si aspettava un ennesimo capolavoro.

HERMIE HOPPERHEAD

Hermie Hopperhead è davvero un buon platform. Se avete giocato un qualsiasi altro titolo di questo genere negli ultimi tempi, però, non dovete aspettarvi niente di nuovo. Il gioco, infatti, riprende diversi concetti (come le stelle, che sembrano gli anelli di *Sonic*, o i bidoni, che equivalgono ai tubi di *Super Mario*) da titoli famosi. Inoltre sia la grafica, colorata (ma non animata) in maniera notevole, che il sonoro, non sono certo quanto ci saremmo aspettati di vedere e sentire su una console come la PlayStation. Nota positiva è la longevità (che sfrutta davvero il supporto su cui gira), assolutamente enorme con tanti mondi pieni di livelli nascosti. Simpatiche e originali anche le uova aiutanti (imperfibile il pollo che acquista ali di cartapesta stile Leonardo e tenta di sollevarsi in volo!). Un ottimo tentativo da parte della Sony, insomma. Peccato che il genere platform su PSX abbia visto, nel già citato *Rayman*, la nascita di un titolo migliore.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Nulla da eccepire sull'ottimo sistema di controllo, perfetto per poter entrare al meglio nel gioco.

SFIDA

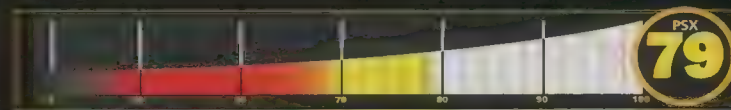
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Questo è uno dei motivi che vi possono spingere ad acquistare il gioco, veramente enorme e con un fattore di difficoltà ben bilanciato.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Definizione e animazione (anche se a 30 bit, la PSX ha ampiamente dimostrato di essere di un altro livello).

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Alcuni stacchetti sono molto orecchiabili, ma il resto (effetti sonori) è un po' grezzo.



SOTTO CONTROLLO



• Gearloose

Si ringrazia Morgana - Pistoia

ASTROCOMPUTER

CONSOLE

SUPER NES (USA) L. 199.000
SUPER NES (PAL) + INTERNATIONAL SOCCER L. 285.000
SUPER NES (PAL) + KILLER INSTINCT L. 299.900
MEGA DRIVE (PAL) + 2 PAD + M. KOMBAT II L. 259.000
GAME GEAR L. 169.000
GAME BOY COLORATI TELEFONARE
GAME BOY + TETRIS + PILE + CAVO L. 139.000
VIRTUA BOY + MARIO'S TENNIS L. 399.000

SONY PSX (JAPAN) + S. S. FIGHTER MOVIE L. 899.000

SONY PSX (EUROPE) + CD DEMO L. 719.000

SONY PSX (USA) + CD DEMO L. 749.000

SEGA SATURN (JAPAN) + GIGAWATT & SCILLA L. 890.000

SEGA SATURN (EUROPE) TELEFONARE

SEGA SATURN (USA) TELEFONARE

3DO FETTER + SPACE ACE + GEX L. 879.000



ACCESSORI

COPPIA JOYPAD INFRAROSSI + CENTRALINA PER SEGA SATURN E SONY PSX L. 99.000



PlayStation

CAVO SCART SONY PSX L. 39.000

ADATTATORE SEGA SATURN TELEFONARE

DISPONIBILI ADATTATORI PER SONY PSX TELEFONARE

VOLANTE L. 159.000



SPECIALE RIVENDITORI
 RICHIESTE IL NOSTRO SERVIZIO NOVITA' OGNI SETTIMANA NOVITA' E RIPROPOSTE A PREZZI COMPETITIVI. NON ESITATE A CONTATTARCI!
IMPORTANTE: NESSUNA IMPOSIZIONE SUGLI ORDINI.

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
 VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANI • VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

GAME GEAR

POPILS 49.000
TALE SPIN 49.000
LAST ACTION HERO 49.000
NBA ACTION 49.000
ASTERIX 49.000
DRACULA 49.000
WWF RAW 49.000
GP RIDER 49.000
NHL HOCKEY 95 49.000
AX BATTLER 49.000
SONIC CHAOS 49.000
CHOPPLIFTER 3 49.000
WINTER OLYMPIC 49.000
OLYMPIC GOLD 49.000
MORTAL KOMBAT II 49.000

GAME BOY

STREET FIGHTER II 49.000
BATMAN FOREVER 45.000
PRIMAL RAGE 45.000
KIRBY DREAM LAND II 49.000
SAMURAI SHODOWN 45.000
THE FLINTSTONES II 35.000
DONKEY KONG LAND 45.000
JUDGE DREDD 45.000
NBA JAM T.E. 39.000
ANIMANIACS 35.000
MORTAL KOMBAT II 45.000
FLIP PULL 35.000
FRANKENSTEIN 35.000
FERRARI GRAND PRIX 35.000
ROBIN HOOD 35.000
KID DRACULA 35.000
COOL SPOT 35.000
ROBOCOP 2 35.000
ROBOCOP VS TERMINATOR 35.000
NIGEL MANSSELL'S RACING 35.000
F1 RACE WITH 4 PLAYER ADAPT. 35.000

MEGA DRIVE

THE Ooze 110.000
ETERNAL CHAMPION 69.000
NHL 96 110.000
TOP GEAR 75.000
STAR TREK DEEP SPACE NINE 110.000
S. SHOWDOWN 75.000
MICKEY MANIA 85.000
COOL SPOT 59.000
BATMAN FOREVER 119.000
RUGBY CUP 95 TELEFONARE
POWER RANGER THE MOVIE 119.000
EARTH WORM JIM 99.000
S. STREET FIGHTER 2 85.000
SCOOBY DOO 90.000
MORTAL KOMBAT II 79.000
MORTAL KOMBAT III 129.000
PIT SAMPRAS 96 109.000
EXO SQUAD 109.000
NBA JAM T.E. 98.000
FIFA 95 75.000
MAXIMUM CARNAGE 83.000
VOLVERINE 70.000
TENNIS J. CAPRIATI 70.000
WWF RUMBLE 89.000
STREET RACE 90.000
NHL 95 85.000
VIRTUA RACING 85.000
LION KING 95.000
LANDSTALKER 69.000
ROLLING THUNDER III 75.000
SHINOBI 75.000

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 2 TELEFONARE
KILLER INSTINCT 125.000
DOOM 139.000
THEME PARK 119.000
YOSHI ISLAND 135.000
MORTAL KOMBAT III 139.000
MEGAMEN X 2 90.000
NHL 96 109.000
MEGAMEN 7 99.000
DRACULA X 139.000
SPEEDY GONZALES 110.000
BIKER MICE 79.000
CHRONO TRIGGER 135.000
SECRET OF EVERMORE 135.000
RETURN OF JEDI 89.000
MAXIMUM CARNAGE 89.000
R-TYPE 3 85.000
WINTER OLYMPIC 89.000
BOMBERMAN 2 89.000
ZELDA 99.000
LION KING 99.000
D. BALLAZ 3 99.000
D. BALLAZ 2 99.000
YUYU KAKUSHO THE FINAL 99.000

ADDAM'S FAMILY 89.000
COOL SPOOT 64.000
DEMON CREST 78.000
BIOMETAL 64.000
ZOOP 110.000
INT. STAR SOCCER TELEFONARE
DIDDY KONG QUEST TELEFONARE
E. WORM JIM II TELEFONARE
FIFA 96 139.000
NBA JAM 96 TELEFONARE
MADDEN FOOTBALL 96 TELEFONARE

PSX JAPAN

S. STREET FIGHTER MOVIE 119.000
PRIME GOAL EX 150.000
METAL JACKET 119.000
D. BALLAZ 119.000
HYPER FORMATION SOCCER 150.000
PHILOSOMA 150.000
HORNIE HOPPERHEAD 129.000
CYBER WAR 130.000
POP TWIN BEE YAO 129.000
CYBER SLEED 119.000
V. TENNIS 150.000
TEKKEN 150.000
KING OF BOOWLING 150.000
W. ELEVEN 150.000
TEKKEN II TELEFONARE
ACTIVA SOCCER TELEFONARE
ON SIDE - CALCIO TELEFONARE
LONE SOLDIER TELEFONARE
ASSAULT RIGS TELEFONARE
KING ON SPIRITS TELEFONARE
CRAZY IVAN TELEFONARE
FIFA SOCCER 96 125.000

PSX EUROPEA

DESTRUCTION DERBY 129.000
NBA T.E. 110.000
RIDGE RACER 129.000
JUMPIN FLASH 119.000
KILEAK 119.000
WIPEOUT 129.000
RAY MAN 129.000
NOVA STORM TELEFONARE
AIR COMBAT TELEFONARE
MORTAL KOMBAT III TELEFONARE

PSX USA

RAY MAN 115.000
TOSHINDEN 115.000
RIDGE RACER 115.000
T. ECLIPSE 115.000
RAIDEN PROJECT 115.000
EXTREME CANTES 115.000
UFO-DEFENSE 115.000
OFF-WORLD INT. 115.000
THEME PARK 115.000
MORTAL KOMBAT III TELEFONARE
WESTRELMANIA 115.000

ACCESSORI

CAVO LINK TELEFONARE
CAVO SCART 39.000
PAD ORIGINAL 65.000
NEG-CON 129.000
VIRTUA STICK V 159.000
MOUSE 85.000
FIGHTER STICK HORI 129.000
PAD TURBO FIRE 49.000
PSX INFRA RED 99.000
PSX CONTROLLER 49.000

SEGA SATURN JAPAN

THUNDER STORM & ROAD BLUSTER 129.000
INT. VICTORY GOAL 139.000
HANG ON 95 139.000
BATTLE MONSTER 139.000
PRETTY FIGHTER 139.000
RACE DRIVING 129.000
V. VOLLEY BALL 149.000
STREET FIGHTER MOVIE 139.000



L. 125.000

P. TWIN BEE YAO 129.000
F1 - LIVE INF. 139.000
CLOCK WORK NIGHT 1 119.000
CLOCK WORK NIGHT 2 139.000
FIFA 96 TELEFONARE
VIRTUA FIGHTER 2 TELEFONARE
SEGA RALLY TELEFONARE
STRIKER TELEFONARE
VIRTUA COP TELEFONARE
VIRTUA RACING DE LUXE TELEFONARE
GOLDEN AXE THE DUEL TELEFONARE

SEGA SATURN USA

SIM CITY 2000 TELEFONARE
CYBER SPEED TELEFONARE
NHL 96 TELEFONARE
OFF WORLD INT. TELEFONARE
ROMANCE TELEFONARE
MORTAL KOMBAT III TELEFONARE
MORTAL KOMBAT II TELEFONARE
NBA JAM T.E. TELEFONARE
BUG TELEFONARE

ACCESSORI

CAVO SCART ROB TELEFONARE
MEMORIC CARD TELEFONARE
ADATTATORI 3D MULTIPLAYER TELEFONARE
SATURN INFRARED PAD TELEFONARE
PAD TURBO FIRE TELEFONARE
PAD CONTROLLER TELEFONARE

NEO-GEO CARTUCCIA

KING OF FIGHTER 95 579.000
WORLD HEROES PERFECT 539.000
SAVAGE REIGN 539.000
KABUKI CLASH 579.000
FATAL FURY 3 539.000

NEO-GEO CD

GIOCHI DA LIRE 29.000

JAGUAR

DRAGON 59.000
KASUMI NINJA 59.000
CEKRED FLAG 59.000
CLUB DRIVE 59.000

SEGA CD

WING COMMANDER III 59.000
EARTH WORM JIM 59.000

32 X PAL

VIRTUA RACING 79.000
CHAOTIX 79.000
DOOM 79.000
METAL HEAD 79.000
STAR WARS 79.000
AFTER BURNER 79.000

32 X USA

AFTER BURNER 69.000
COSMIGE CARNAGE 69.000
BASEBALL PS 69.000
NBA T.E. 69.000
SPACE HARRIER 69.000
WWF RUMBLE 69.000
COSMIC CARNAGE 69.000
STAR WARS 69.000
MORTAL KOMBAT II 69.000

3DO USA

KILLING TIME 109.000
BLADE FORCE 109.000
SPACE HULK 109.000
BOUNTY HUNTER 109.000
DRUG WARS 109.000
THE D. 109.000
WOLFENSTEIN 3D 109.000
FLYING NIGHTMARE 109.000
SYNDICATE 109.000
SPACE ACE 109.000
RISE OF THE ROULETS 109.000
DEDALUS ENC. 109.000
GRIDDERS 109.000
THE SHADOW 109.000
ZHADNOST 109.000

3DO JAPAN

CANNON FODDER 79.000
ROAD RUSH 59.000
SPACE ACE 59.000
CORPSE KILLER 59.000
GEX 69.000

ACCESSORI

MODULATORE PAL 129.000
GAME GUN 89.000
CONTROLLER PAD 59.000
SUPER-NES PAD ADAPTOR 45.000

FIFA SOCCER 96
S. NINTENDO L. 135.000
MEGA DRIVE L. 119.000
SONY PSX TELEFONARE



PSX L. 129.000
3DO TELEFONARE
S. NINTENDO L. 135.000
MEGA DRIVE L. 129.000



L. 69.000 L. 45.000



L. 45.000 L. 45.000



L. 85.000



L. 95.000



L. 45.000

BUON NATALE E FELICE ANNO!

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

(06) 78.61.74



(06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE) • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLE • PREZZI IVA COMPRESA

M FURIO CAMILLO

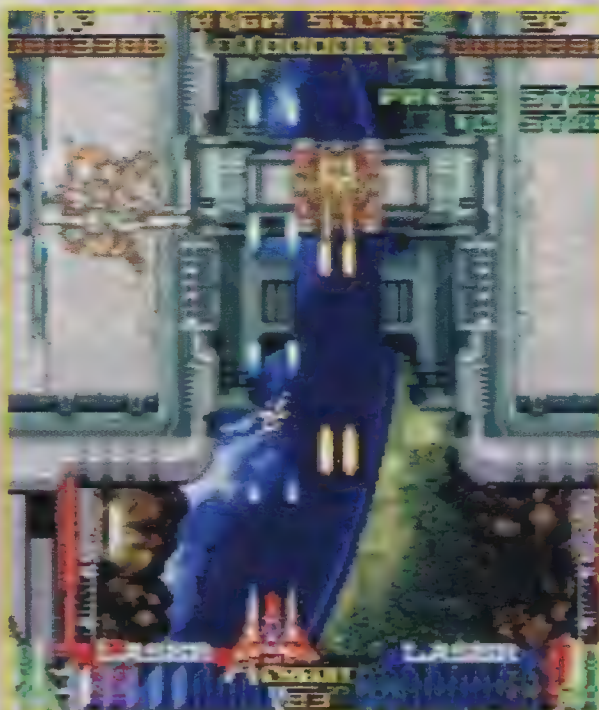


Casa: **TAITO**N° Giocatori: **1/2**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **6**

LAYER SECTION

È sempre piacevole notare come, nonostante l'orientamento delle console a 32 bit sia chiaramente diretto verso la tridimensionalità, ci sia sempre qualcuno che

pensi al caro, vecchio 2D. Dimostrando che anche in questo senso macchine come il Saturn hanno la loro da dire. Per la precisione, questo sembra essere il caso della Taito, che ci propone *Layer Section*, uno sparatutto di ottima fattura e di ambientazione "spazialeggiante". Fin dall'inizio del gioco si avverte quel forte richiamo agli elementi arcade tanto cari alla software house in questione, come la possibilità di girare il televisore su un lato per ricreare il classico video "oblungo" dei cabinati da bar, oppure l'opportunità di giocare in coppia come nella migliore delle tradizioni da sala giochi. Ma tutto l'interesse di *LS* non è concentrato nei fattori sopra descritti, anzi! In verità, il vero punto di forza del titolo in questione si rivela essere un mix perfettamente riuscito fra grafica e giocabilità: dettagliatissima, fluida e varia la prima, mentre per quanto riguarda la seconda il connubio tra quantità di nemici su schermo e libertà di movimento è davvero ben riuscito. A fare da contorno al tutto, ci sono poi una serie di

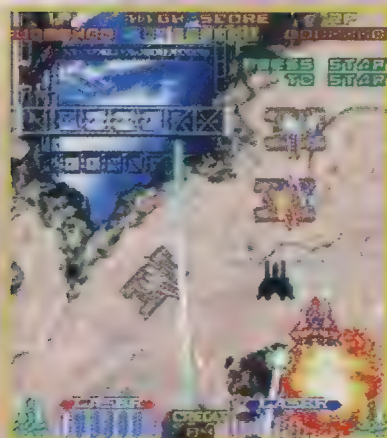
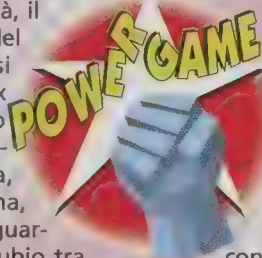


Lo schermo è stretto e in meno che non si dica si riempie di proiettili, bisogna stare molto attenti.

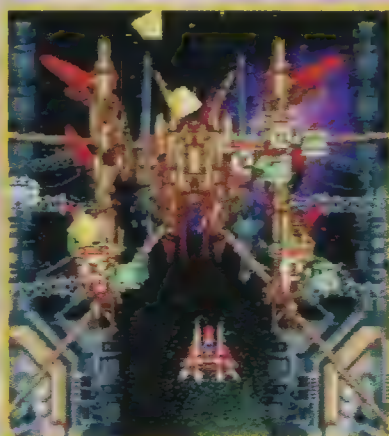


I fondali e i nemici hanno uno stile classico, ma questo non è necessariamente un difetto.

azzeccatissime ambientazioni, che vanno dallo spazio profondo, alla superficie terrestre e alle piattaforme orbitanti di rito; mentre la classica struttura da shoot'em up a scorrimento (che vede un boss di fine stage per ognuno dei sette livelli del gioco) conferisce quella solidità di base propria di questo genere di titoli. Un numero limitato di crediti e una marea di avversari differenti non possono che giovare alla longevità



Il laser è particolarmente utile per difendersi dagli attacchi laterali.



Uno dei grossi boss che bisognerà affrontare per proseguire.

COME PRIMA, PIU' DI PRIMA

Oltre all'armamento di base, durante gli scontri potrete avvalervi di tutta una serie di bonus speciali e potenziatori di fuoco, che vi faciliteranno nel togliervi d'impaccio dalle situazioni più difficili.

FUOCO FISSO

Quattro file di efficaci proiettili al laser garantiscono un'ottima difesa anteriore e offrono una discreta potenza anche i nemici più grossi.

LASER A RICERCA

Grazie a un mirino posto appena sopra l'astronave, potrete puntare diversi bersagli nemici e colarli con un'unica raffica della vostra arma.

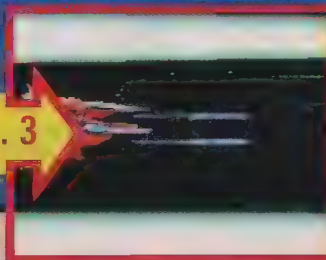
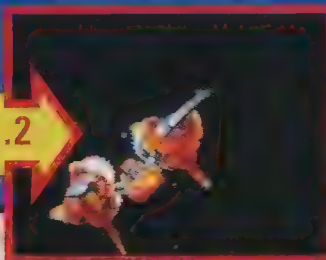
FUOCO FISSO POTENZIATO

In ogni momento che si rispettano le condizioni speciali che permettono alle armi normali di raggiungere livelli di potenza più elevati. Peccato che, al contrario, non saltano raggi di azione più ampi di quella in linea retta.

LASER A RICERCA POTENZIATO

Sebbene a fuoco fisso sia discretamente distruttivo, non riesce a proteggere le facce laterali dell'astronave, messo a dura prova dai continui attacchi. Ecco perché il potenziamento del laser a ricerca permette di "puntare" in maniera più alta di astronavi avversarie.

Gli alieni hanno deciso di invadere la Terra, e il vostro compito sarà quello di sconfiggerli prima che possano organizzarsi



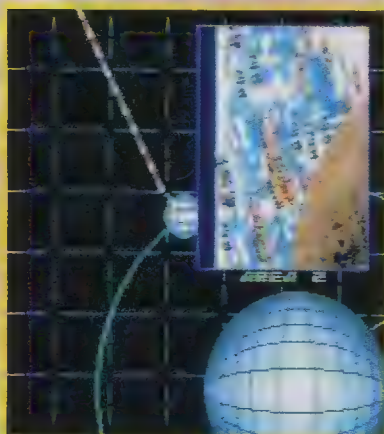
(notevolmente elevata anche grazie alla presenza del modo a due giocatori), come non può non incuriosire lo sparo della propria astronave: prelevato direttamente da *Panzer Dragoon*, un mirino anti-stante al vostro veicolo punta gli avversari sui quali si andranno poi ad abbattersi, previa ricerca automatica, potenti fasci laser; questi ultimi sono comunque integrati dalla più semplice ma sempre efficiente mitragliatrice anteriore, per ottenere un pluridistruttivo effetto finale. In conclusione, *LS* si presenta non solo come un buon prodotto, ma come un misto fra il "vecchio" e il "nuovo" decisamente accattivante.

•Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)



Se ci si fa aiutare da un amico anche il divertimento raddoppia.



Un'immagine che introduce il livello che vi attende.



Per tutti quelli che aspettavano uno sparattutto in due dimensioni... ecco il gioco che fa per loro.



Le capacità del Saturn sono andate a diretto vantaggio della giocabilità, più che della grafica.

LAYER SECTION

Se qualcuno fosse rimasto deluso per non aver potuto giocare a *Raiden Project* su Saturn, sarà sicuramente felice di apprendere che *Layer Section* non solo sa garantire una giocabilità elevata quanto quella del titolo della Selbu, ma anche ambientazioni e situazioni di gioco molto più curate e complicate. Sebbene la quantità di armi a disposizione non conceda una vasta gamma di scelta, il numero di avversari da affrontare è di gran lunga superiore alla media dei titoli di questo genere, e le ambientazioni spaziali e quelle terrestri sono realizzate con gusto e cura. Le numerose esplosioni unite a una quantità considerevole di oggetti in movimento su schermo, si susseguono con ritmo incalzante tra i sette complessi livelli del gioco caratterizzati da diversi piani di parallasse e elementi tridimensionali, senza creare problemi di rallentamento anche nelle situazioni più affollate. Infine, l'impossibilità di salvare e un limitato numero di continue rendono *LS* un titolo estremamente longevo e divertente, sia che si giochi da soli oppure con un amico.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

SATURN

GIOCABILITÀ

Interessante la possibilità di poter utilizzare il puntamento a ricerca calorica: in simboli col fuoco fisso. Meccanismo di controllo semplice e accattivante.

SFIDA

Sette complicati livelli di distruzione allo stato puro non vi permetteranno di finirlo tanto in fretta. Per chi ama le sfide ardue.

GRAFICA

Particolareggiata e suggestiva con alcuni veicoli di classe davvero notevole. Numerosi effetti su schermo molto accattivanti.

SONORO

Gli spunti e i fondi originali del famoso Megamind spinto e i fondi originali del famoso Megamind spinto e i fondi originali del famoso Megamind spinto.



SOTTO CONTROLLO

Per muovere l'astronave



Per sparare il laser a ricerca

Per usare il laser a fuoco fisso

Casa: **ACTIVISION**N°Giocatori: **1/2**Continua?: **Si**Livelli di difficoltà: **1**

La prima cosa che colpisce osservando il packaging di *Mechwarrior 3050* per Super Nintendo è la somiglianza con quello di *Mechwarrior 2* per PC. La softhouse (Activision) è la stessa e anche il logo è praticamente identico: sulle prime si può essere indotti a pensare che si tratti della conversione del quasi omonimo computer game che ha raccolto un enorme successo questo autunno. Ma *Mechwarrior 2* per PC è un sofisticatissimo simulatore tridimensionale che il Super Nintendo non potrebbe mai digerire, nemmeno con l'aiuto di un chip speciale come l'FX2. È infatti l'unica cosa che accomuna questa cartuccia con il titolo per PC: l'ambientazione, basata sugli scenari del celebre wargame della FASA Corporation: "BattleTech". Protagonisti del gioco sono i mech, enormi macchinari corazzati antropomorfi che costituiscono la punta di diamante nell'armamento delle forze che si fronteggiano per il controllo della galassia: il Clan e la Sfera. Inoltre, i piani si sono confederati sotto la gloriosa bandiera della Lega Stellare e sono attestati sulle posizioni periferiche della galassia, mentre la seconda controlla i pianeti dello spazio centrale, e fra essi la Terra. Il giocatore ha il ruolo di un giovane ufficiale del Clan del Lupo, promosso al comando di un nuovo meco dell'inedita potenza di fuoco, il MidCat. Come tradizione per questo genere di titoli, a metà strada fra un simulatore e uno sparatutto, la struttura del gioco è articolata in missioni a difficoltà crescente: poiché dal raggiungimento degli obiettivi comunicati durante il briefing dipende la sorte del conflitto, è abbastanza facile rilassarsi immediatamente nei panni del pilota di mech. Se il dipanarsi delle missioni ha alcuni punti di contatto con quanto avviene in *Mechwarrior 2*, dal punto di vista grafico fra Super Nintendo e PC c'è l'abito: abbon-

MECHWARRIOR 3050



L'impostazione isometrica è un po' di pratica per masterizzarla.



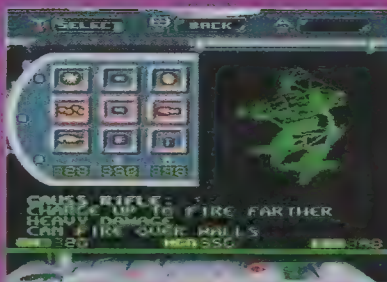
Oltre alle postazioni nemiche, bisognerà difendersi anche dai Me-



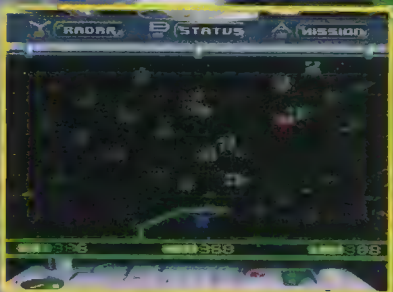
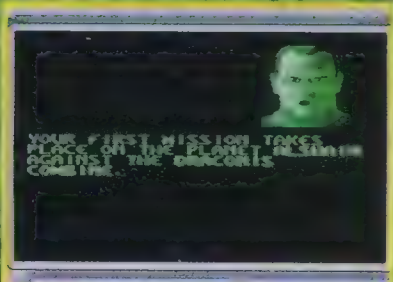
Le missioni del wargame del gioco permettono di immedesimarsi nell'ambientazione e nelle azioni cui si dovrà sottoporre per avere successo.

MECHBOUTIQUE

L'armamento di un mech è sempre modulare: c'è una chassis di base su cui possono venire installati di volta in volta diversi tipi di armi a seconda delle caratteristiche della missione. Tutte le armi sono indicizzate tramite dei bottoni e dopo l'esperienza maturata nei primi tentativi (la missione si ottiene solo alla fine di ogni missione) è bene scegliere le armi giuste tra quelle disponibili. Esistono tre diverse classi, per ognuna delle quali sono disponibili tre armi alternative: la prima classe è quella dell'artiglieria pesante che comprende il cannone, i missili Arrow VI e il cannone a particelle; la seconda classe è quella delle armi antiaeree, ossia la mitragliatrice, il cannone automatico e il laser; la terza e ultima classe è quella delle armi tattiche: i missili "veleno" a corto raggio, le mine a timer "Thunder" e i missili a lunga gittata "Mastodon". Dov'è la qualità, arriva un difetto: la capacità di fuoco dei mech è sulla collezione delle chassis più lente e scomodissime e va continuamente monitorata: la riuscita della missione dipende anche da una configurazione offensiva equilibrata.



Cambiando missione cambieranno anche le ambientazioni di contorno.



La distruzione delle basi nemiche è uno degli scopi della prima missione.

donata, in quanto improponibile, la struttura in 3D a poligoni solidi e texture mapping. MechWarrior 3050 adotta una più tradizionale visuale bidimensionale isometrica. Il punto di vista è di tre quarti dall'alto, mentre il MechCat si mantiene costantemente al centro dello schermo, accompagnato da uno scrolling piuttosto fluido. L'impostazione un po' demodè è comunque impreziosita da una buona cura per i dettagli, che si traduce in animazioni convincenti dei mech e in esplosioni abbastanza spettacolari; pure gli effetti

sonori, dal canto loro, sono all'altezza del loro compito. Il sistema di controllo funziona abbastanza bene, anche se bisogna superare, alle prime partite, una fase di adattamento: il problema nasce dalla dissociazione fra direzionalità del movimento del mech e traiettorie di fuoco. Il torso snodabile, comandato attraverso i selectori superiori Left e Right, permette di sparare in una direzione diversa da quella verso cui ci si sta spostando (esempio tipico: si

lampo verso i nemici gettati all'inseguimento) si tratta di un fattore di complessità che accresce lo spessore del gioco ma richiede un minimo di pratica per essere padroneggiato; in particolare, bisogna sempre tener presente che, mentre le rotazioni del torso sono relative alla posizione in cui ci si trova, i movimenti del mech sono "assoluti", ossia croce su per andare in alto, giù per andare in basso, eccetera... Occorre quindi stare attenti a non cadere nel tranello di premere in giù per tornare indietro e in su per andare avanti. Una volta presa la mano, comunque, si riesce a far eseguire ai mech anche le manovre più complesse.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO).



MECHWARRIOR 3050

M3050 offre una buona dose di divertimento shoot'em-up, ma non cade mai nel banale; non ci si può buttare a testa bassa con il pollice destro incollato sui pulsanti di fuoco, ma bisogna affrontare le missioni con un certo metodo. Il sistema di controllo non immediatamente intuitivo è forse una conseguenza di questa impostazione quasi-simulativa che chiama il giocatore a una certa attenzione in ogni momento della partita. Dal punto di vista tecnico la realizzazione è più che discreta, ma non eccelle sotto nessun punto di vista: ci sono delle esplosioni carine e le animazioni sono belle a vedersi, ma nel complesso non si incontrano spunti che facciano gridare al miracolo. Le missioni presentano anche cambiamenti grafici nelle ambientazioni che spronano a perseverare per soddisfare la sindrome del "vediamo cosa c'è dopo". In definitiva, però, questo titolo non riesce in nessun modo a eguagliare lo standard stabilito dal punto di riferimento di questo genere di giochi.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

SUPER NES

GIOCABILITÀ

Acquisire i fondamentali dei movimenti del mech non è semplicissimo: per sincronizzare le rotazioni del torso e gli spostamenti ci vuole un po' di pratica.

SFIDA

La concatenazione di missioni strategiche aiuta il giocatore a immergersi nelle vicende del conflitto fra Clan e Sfera interna: M3050 sa coinvolgere e divertire.

GRAFICA

I grafici hanno fatto un lavoro diligente, ma il risultato è un po' datato, soprattutto per quanto riguarda le animazioni e le esplosioni.

SONORI

La colonna sonora è principalmente costituita da un'orchestra e da un'orchestra sinfonica, che sono in grado di creare un'atmosfera di guerra.



SOTTO CONTROLLO

Per ruotare il torso del Mech verso sinistra

Per ruotare il torso del Mech verso destra

Per determinare la direzione di marcia del mech

Per far fuoco con le armi tattiche

Per far fuoco con l'artiglieria pesante

Per far fuoco con l'arma principale



Casa: **PANASONIC**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **1**

La storia dei cosiddetti "laser game" risale ai tempi del coin-op di *Dragon's Lair*, basato sulle animazioni di Don Bluth: furono chiamati così perché il cuore del siste-

ma era costituito da un laser disc su cui erano memorizzate sequenze di vero e proprio cartone animato la cui successione era strutturata "ad albero" in modo tale che gli input del giocatore determinavano lo svolgersi della storia-gioco. Di fatto i margini di interattività erano alquanto ridotti, perché si trattava semplicemente di eseguire una predeterminata sequenza di movimenti (joystick su, joystick giù, pulsante, pulsante, joystick a destra...) senza commettere nemmeno un errore, pena la morte immediata del protagonista; ma era la prima volta che un videogioco poteva offrire una grafica così lussureggiante, e così i laser game si conquistarono l'entusiasmo di una nicchia di appassionati. Se il primissimo coin-op di questo genere fu *Astron Belt*, il



Questa sequenza ricorda quella di *Dragon's Lair*, sarà un caso?

STRAHL

STRAHL

Will Wright, programmatore di *Sim City*, dice che si può misurare il livello di interattività di un gioco sulla base del numero di input che il giocatore trasmette al programma nell'unità di tempo e sulla base di quanti diversi stati può assumere alternativamente una stessa partita. Anche senza ricorrere all'esperienza di un guru dei videogame come Wright, comunque, possiamo immediatamente stabilire che *Strahl*, come tutti i giochi di questo genere, è veramente poco interattivo: la sua struttura è rigidissima e il giocatore non può influirvi minimamente, se non obbedendo ai suggerimenti (sarebbe meglio dire "ordini") del gioco stesso. Eseguire più e più volte una certa sequenza fino a non commettere nessun errore non coincide esattamente con la manuale concezione di esperienza videoludica. Questo prodotto è forse più godibile se inteso alla stregua di un titolo multimediale: si può vedere come un modo un po' bizzarro per guardare un cartone animato giapponese. Perciò lo consiglio solo a chi già conosce e ama i laser game.

AGIRE & PENSARE



GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Una volta che si assimila il concetto stesso di laser game, che fa coincidere la giocabilità con la pura diligenza, si riesce anche a entrare nell'avventura.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si tratta solo di eseguire con attenzione le sequenze predeterminate e suggerite dal programma. L'esperienza non è delle più spaventose, ma è una questione di gesti.

GRAFICA

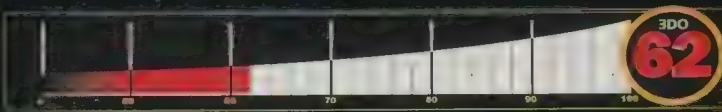
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La qualità della riproduzione video non è perfetta, ma è fluida e ineccepibile. In fondo il 3DO è sempre trovato bene con il Full Motion Video.

ONORE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Offre musiche originali dell'anima giapponese e doppiaggio americano delle voci, ma si sente per la decima volta.



SOTTO CONTROLLO



vero successo arrivò proprio con *Dragon's Lair*; che fu poi seguito da altri giochi simili come *Firefox* (basato su un film con Clint Eastwood) e *Space Ace* (anche questo di Don Bluth, ex animatore Disney). Oggi che la maggior parte delle console della nuova generazione supportano i CD-ROM, si potrebbe dire che tutti i giochi sono, in senso lato, dei "laser game", perché adottano per la memorizzazione dei dati questo tipo di tecnologia, ormai diffusa a livello domestico. Ma nel caso di *Strahl* siamo di fronte a un laser game nel senso classico e storico del termine: il giocatore impersona Alex Hawkfield, un ragazzo cui (tanto per cambiare) è affidata la sorte del pianeta. Alex deve recuperare sette misteriosi cristalli (custoditi dai mostri più terribili) e ha a disposizione solo tre vite e due continue, per un totale di nove tentativi. Per superare i continui ostacoli, bisogna eseguire al momento giusto e con prontezza una determinata azione, seguendo l'indicazione che appare sullo schermo, sotto forma di freccia o di icona (a seconda che sia richiesta un'azione sul pad o sui pulsanti). Tutto qua non c'è altro...

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

DISTRIBUTORE 3DO JAPAN - USA

FUTURE GAMES

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

PUNTO VENDITA:

**20131 MILANO
VIALE LOMBARDIA, 25
(a 100 mt. da MM Piola)**

☎ 2360120

**SONY CENTER
AUTORIZZATO**



VIRTUA FIGHTER 2



SEGA RALLY



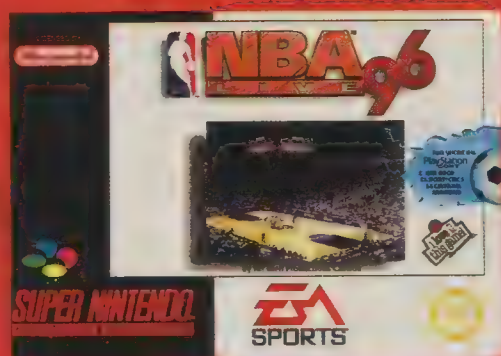
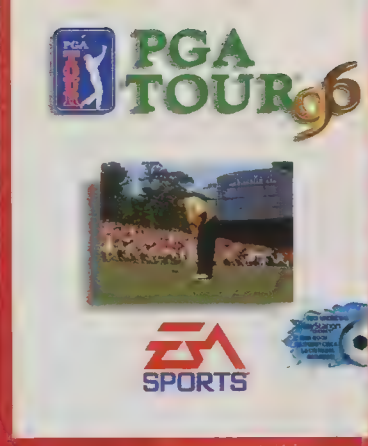
REGALATEVI UN NATALE A 64 BIT



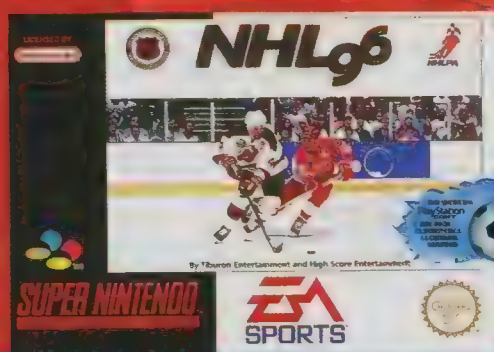
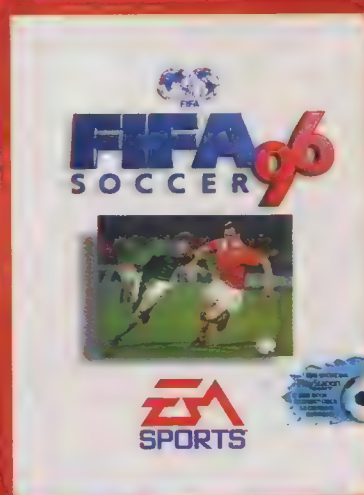
RIDGE RACER REVOLUTION



TEKKEN 2



GIOCA PER CON EA SPORT



GRANDE CONCORSO

VINCERE

S Poche storie, nello sport l'importante è vincere e divertirsi e se con i giochi EA SPORTS distribuiti da LEADER il divertimento è assicurato, vincere con NBA LIVE 96, FIFA SOCCER 96, e gli altri grandi giochi EA SPORTS dipende dalla tua abilità... Ma se oltre che bravo sei anche fortunato allora hai un motivo in più per acquistare un prodotto EA SPORTS: cerca le confezioni con l'adesivo col pallone, solo al loro interno, infatti, troverai una cartolina che ti può far vincere!!

IN PALIO CI SONO

10



SONY



E ALTRI INCREDIBILI
GIOCHI EA SPORTS
A TUA SCELTA.

E se non vinci subito, puoi comunque
partecipare all'estrazione dei premi
non distribuiti. Buona Fortuna



Casa: JVC

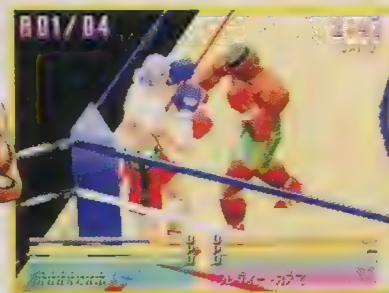
N°Giocatori: 1/2

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 3

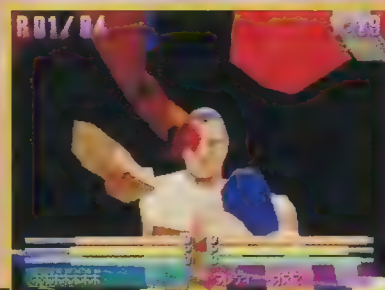
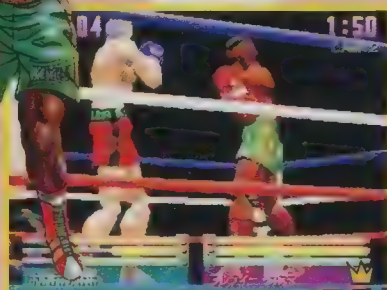
Dopo i picchiaduro a base di arti marziali, passati da sprite bidimensionali a poligoni in 3D, ora è il turno della boxe che, sebbene abbia

sempre rappresentato solo una minima parte dei beat'em up in circolazione nelle sale giochi e su console, non poteva certo mancare all'appello dei titoli "convertiti" sfruttando il nuovo tipo di grafica messa a disposizione dalle tecnologie dell'ultimo periodo. Nel caso di *The King of Boxing* però, non si può certo affermare che l'operazione di cui sopra sia perfettamente riuscita. Infatti, oltre alla forzata mancanza di elementi che hanno fatto la storia di titoli come *Virtua Fighter* (combo e attacchi di gambe) è proprio il gioco in se stesso a deludere, e neanche poco. La realizzazione grafica lascia parecchio a desiderare, sfruttando un numero di poligoni ridotto ai minimi termini



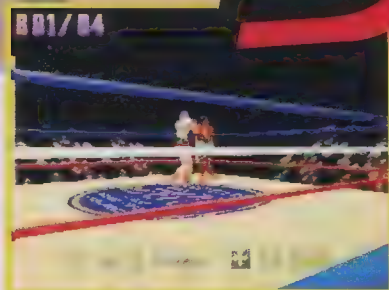
Le immagini impressionano favorevolmente ma è la lentezza che delude.

è ridicolo se si tiene in considerazione la lentezza delle azioni di combattimento, la varietà di colpi eseguibili non lascia molto spazio a finezze tecniche, e per quanto riguarda il fattore longevità non siamo certo a livelli eccelsi, considerando la difficoltà di gioco (un po' troppo alta) e la già accennata monotonia dei vari incontri. Un discorso a parte merita l'incredibile varietà di opzioni, che riesce in parte a risollevare le sorti di questo titolo: per giocare è necessario crearsi un proprio pugile definendone categoria, peso, altezza, tipo di allenamento, velocità, potenza, resistenza e sesso (!!!), per poi farlo combattere contro una trentina di avversari proposti dalla CPU. Durante l'incontro sono selezionabili ben dodici viste (comprese le più inusuali, come quella da sotto il ring), e alla fine del match è possibile rivederne il filmato usando una telecamera mobile con tanto di moviola, avanzamento veloce



THE KING OF

BOXING



Prima dell'inizio dell'incontro i pugili si fronteggiano a centro ring.

COLPO D'OCCHIO

Tra le dodici viste selezionabili durante l'incontro, ce ne sono almeno quattro che, per un motivo o per l'altro, rivestono un'importanza particolare.

STANDARD

È la visione proposta all'inizio del match, arcattiva e anche abbastanza comoda.



SOGGETTIVA

Come poteva mancare la classica prospettiva in prima persona? Non molto pratica, ma divertente.



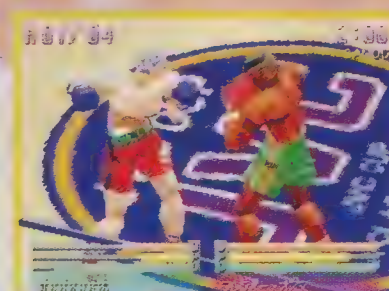
DALL'ALTO

Molto suggestiva, questa regolazione della telecamera permette di vedere il combattimento da sopra la testa del pugile.



DAL BASSO

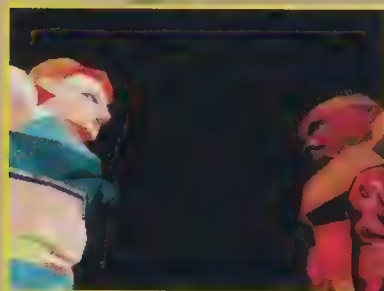
Curiosamente, mostra il pavimento del ring come se fosse costituito da una lastra di vetro, inquadrandolo dal sottofondo.



Il numero dei colpi disponibili non è certo estremamente elevato.

L'ABITO NON FA IL MONACO

Come uno specchietto per le allodole, la dinamica introduzione lascia presagire l'inizio di un giocone...



Non sempre le inquadrature sono pratiche ai fini del gioco.



SERENA RUBINI
184 CM
103 KG
HEAVY
SPEED
POWER

SELECT BOXER

■ NEXT
■ PREV
■ OK
■ EXIT

CAREER STATUS

TOTAL FIGHT	0
WIN	0
LOSE	0
DRAW	0
KO	0
TKO	0
DECISION	0
DISQUALIFY	0

Oltre al nome e alle caratteristiche preferite, è possibile creare pugili femminili che non avranno alcun problema a combattere contro i più quotati pugili maschi.



e riavvolgimento rapido del "nastro". Non mancano le statistiche stilate dai giudici di gara, da consultare al termine di ogni round per rendersi conto dell'andamento del combattimento fin nei minimi particolari. Tutte le regole del pugilato classico sono state riportate molto fedelmente. Da questo punto di vista viene raggiunto un ottimo livello di simulazione sportiva, grazie alle numerose opzioni che permettono di riprodurre i pugili seguendo il proprio gusto e le necessità, peccato sia davvero l'unico lato positivo di un gioco che, per il resto, non riesce a offrire altri motivi di interesse, e che non lascia il segno.

• Orwell 2000

Si ringrazia JoystickFun (Mi)

THE KING OF BOXING

Se da una parte *The King of Boxing* soddisfa pienamente le caratteristiche che ogni buon titolo di pugilato dovrebbe avere, come la possibilità di crearsi il proprio campione in base a una lunga serie di peculiarità che includono anche il sesso, dall'altra scade su livelli di "ingiocabilità" non da poco, sottraendogli qualsiasi tipo di attrattiva. La lentezza con cui vengono inferti i colpi e la rigidità dei movimenti dei combattenti all'interno del ring impediscono qualsiasi tipo di strategia di attacco, limitando lo scontro a un unico, semi-immobile faccia a faccia privo di qualsiasi qualità tecnica. A livello grafico le cose non migliorano di certo, la definizione approssimativa dei personaggi costituiti da un basso numero di spigolosi poligoni e semplici texture di copertura è una condizione quantomai inaccettabile su una console come il Saturn, soprattutto se si prendono in considerazione giochi del calibro di *Virtua Fighter Remix*. In definitiva *TKoB* si presenta come un titolo privo del benché minimo spessore.

AGIRE & PENSARE



SATURN

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Malgrado non si faccia un largo uso di poligoni, l'azione di gioco è lentissima. Movimenti lenucci e sistema di controllo illogico.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Combattere contro la CPU non è certo un'impresa da poco, in due giocatori la situazione peggiora anche di più.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
I personaggi realizzati in poligoni piani sono troppo spigolosi e poco dettagliati. Espressioni facciali ridicole.

SUONO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sebbene le musiche non siano niente di eccezionale, fanno del loro meglio per tenere a galla il gioco. Effetti sonori discretamente buoni.



SOTTO CONTROLLO

Per cambiare l'angolazione della telecamera.

Per spostarsi all'interno del ring.



Per sbilanciare l'avversario.

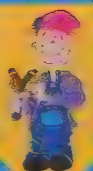
Montante.

Diretto.

Guardia.

N.B. la configurazione del joypad cambia a seconda del livello di difficoltà.

NEW GAME



**VUOI GIOCARE COL TUO GB
PER 10 ORE CONTINUE?
USA LA BATTERIA GB
RICARICABILE
L. 59.000**

OS JAP	L. 69.000	FLASHBACK	L. 89.000	MYSTIC QUEST LEGEND	L. 119.000	STREET RACER	L. 89.000
AEROED THE ACROBAT	L. 109.000	FLINTSTONES	L. 139.000	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L. 99.000	STREET FIGHTER 2	L. 79.000
AEROED THE ACROBAT 2	L. 99.000	FULL THROTTLE AMERICAN RACING	L. 139.000	NBA LIVE '96	NOVITÀ	STREET FIGHTER 2 TURBO JAP	L. 79.000
ADAMS FAMILY 2	L. 79.000	GHOUL PATROL	L. 49.000	NFL FOOTBALL	L. 149.000	STUNT RACE FX EUROPEO	L. 119.000
AGURI SUZUKI F1'S DRIVING	L. 79.000	GLI SBULLONATI USA	L. 119.000	NHL HOCKEY '95	L. 119.000	STUNT RACE FX USA	L. 119.000
ANDRE AGASSE TENNIS JAP	L. 79.000	GOODS	L. 69.000	NIGEL MANSELL INDY CAR	L. 129.000	SUPER TURRICAN 2	L. 139.000
BATMAN FOREVER	L. 119.000	GOOF TROOP	L. 99.000	OGRE BATTLE	L. 129.000	SUPER ADVENTURE ISLAND JAP	L. 79.000
BATMAN FOREVER USA	L. 129.000	GP 1 PART 2 USA	L. 139.000	PAC-ATTACK	L. 89.000	SUPERMAN THE RETURN	L. 139.000
BATTLE CLASH	L. 89.000	HARLEYS	L. 79.000	PARADJUS	L. 49.000	SUPER MARIO WORLD 2	NOVITÀ
BATTLE GRAND PRIX USA	L. 89.000	HEBEREKES POPOON	L. 59.000	PGA GOLF TOUR '96	L. 129.000	SUPER STAR SOCCER 2	NOVITÀ
BATTLE TOALS IN BATTLEMANIACS	L. 89.000	INDIANA JONES	L. 139.000	PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 59.000	SUPER WIDGET	L. 119.000
BAZZOKA + 6 GIOCHI	L. 65.000	INSPECTOR GADGET USA	L. 129.000	PIRATES OF DARK WATER	L. 99.000	SYNDICATE	L. 129.000
BELLA E LA BESTIA	L. 139.000	INTERNAT. SUPERSTAR SOCCER	L. 119.000	PLOK USA	L. 99.000	SYVALION	L. 69.000
BIKER MICE	L. 139.000	1 PUFFI	L. 119.000	POWER DRIVE	L. 109.000	T2 THE ARCADE GAME	L. 69.000
BIOMETAL	L. 79.000	JACK NICKLAUS GOLF	L. 79.000	POWER RANGERS	L. 89.000	TAZMANIA	L. 89.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 79.000	J. MADDEN FOOTBALL '96	NOVITÀ	PRIMAL RAGE	L. 119.000	TETRIS + DR. MARIO	L. 109.000
BRAWN BROTHERS	L. 139.000	JOHN MADDEN FOOTBALL '93 USA	L. 49.000	REIN'S STIMPY	L. 49.000	TETRIS 2 USA	L. 139.000
BRUTAL PAWS OF FURY	L. 139.000	JUNGLE STRIKE	L. 119.000	REN & STIMPJ SHOW VEEDIOTS' USA	L. 89.000	TETRIS FLASH JAP	L. 129.000
BUBBSY	L. 69.000	JURASSIC PARK	L. 79.000	RETURN OF THE JEDI	L. 149.000	THE BLUES BROTHERS	L. 79.000
CACOMA KNIGHT JAP	L. 49.000	JURASSIC PARK 2	L. 79.000	RSE OF THE ROBOTS	L. 119.000	THE LAWNMOWER MAN	L. 69.000
CANNON FODDER	L. 59.000	JUSTICE LEAGUE	L. 119.000	ROBOCOP 3	L. 69.000	TINY TOON ADVENTURE	L. 79.000
CARRIER AGE	L. 99.000	JUNGLE BOY	L. 89.000	RUN SABER	L. 59.000	THE LION KING	L. 99.000
CASTELVANIA 4	L. 49.000	KILLER INSTINCT + CD	L. 139.000	SAILOR MOON	L. 129.000	TOPOLINO MANIA	L. 59.000
CHAMPIONSHIP SOCCER	L. 89.000	KO GEORGE FOREMAN'S BOXING	L. 49.000	SECRET OF MANA 2	telefonare	TOTAL CARNAGE	L. 69.000
CHORFLITER 3	L. 49.000	KENDO RAGE USA	L. 129.000	SENSEI'S SOCCER	L. 59.000	THEME PARK	NOVITÀ
CONGO	L. 119.000	KICK OFF 3	L. 49.000	SUPER ALISTE	L. 89.000	THE ROCKETTEER JAP	L. 69.000
CONGO'S CAPER	L. 69.000	KIRBY'S DREAM COURSE	L. 119.000	SUPER AQUATIC GAMES USA	L. 99.000	TRODDERS USA	L. 119.000
CYBERNATOR	L. 79.000	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	L. 69.000	SUPER BATTLE TANK 2	L. 49.000	TRUE LIES	L. 129.000
DEAD DAN 2 JAP	L. 59.000	EUROPEO	L. 69.000	SUPER BATTLE TANK	L. 99.000	THE SIMPSON'S BART'S NIGHTMARE	L. 89.000
DEMUS LA MANGE	L. 129.000	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE USA	L. 69.000	SUPER B.C. KID	L. 89.000	UNRAVEL	L. 129.000
DESHI STRIKE USA	L. 129.000	LAST ACTION HERO	L. 89.000	SUPER BOMBERMAN 2 USA	L. 119.000	URBAN STRIKE	L. 129.000
DIDDY'S KONG QUEST (DKC 2)	NOVITÀ	LEMMINGS 2 TRIBES	L. 129.000	SHAG FLY	L. 119.000	USA ICE HOCKEY JAP	L. 79.000
DINO DIN DITCH	L. 59.000	LETHAL ENFORCERS + P. STOLA	L. 179.000	SUPER ICE HOCKEY	L. 139.000	UTOPIA	L. 89.000
DIPY RACER	L. 109.000	MADDEN '96	L. 149.000	SIDE POCKET USA	L. 149.000	VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
DONKEY KONG COUNTRY	L. 169.000	MAGICA QUEST CON MICKEY	L. 119.000	SUPER JAMES POND	L. 129.000	VORTEX	L. 109.000
DOOM	NOVITÀ	MAGI SWORD	L. 49.000	SUPER KICK OFF	L. 79.000	ZERO KAMIKAZE	L. 89.000
DRAGON EUROPEO	L. 69.000	MAH O'AL STARS	L. 79.000	SMART BALL USA	L. 79.000	ZODIAC	L. 119.000
EARLY DEFENSE FORCE	L. 69.000	MAXIM M. CARNAGE	L. 119.000	SUPER METROID EUROPEO	L. 129.000	WAKO'S WOODS	L. 119.000
EL FINOX	L. 89.000	MECHWARRIOR	L. 69.000	SOCCER SHOOTOUT	L. 139.000	WARRLO	L. 59.000
ESPN BASEBALL TONIGHT	L. 49.000	MEGA MAN X	L. 119.000	SUPER STREET FIGHTER 2	L. 119.000	WING COMMANDER SECRET	L. 89.000
EXHAUST HEAT	L. 79.000	MICKEY MANIA	NOVITÀ	SPACE ACE	L. 89.000	MISSIONS	L. 49.000
F1 POLI POSITION 2	L. 129.000	MICROMACHINES	L. 75.000	SPARKSTER	L. 79.000	WINGS 2	L. 49.000
FATAL FURY USA	L. 119.000	MICROMACHINE 2	NOVITÀ	SPECTRE	L. 89.000	WILD GLASS USA	L. 119.000
FATAL FURY SPECIAL JAP	L. 109.000	MIGHTY MAX	L. 69.000	SUPER PINBALL	L. 99.000	WOLVERINE	L. 119.000
FEBER FUCH SOCCER	L. 99.000	MICROMACHINE 2 ED. '96	NOVITÀ	SPIDERMAN TV	L. 129.000	WORLD HEROES	L. 109.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 69.000	MORTAL KOMBAT 1	L. 49.000	SUPER PINCH OUT	L. 139.000	WORLD CUP USA '94	L. 99.000
FIFA INTERNATIONAL USA	L. 159.000	MORTAL KOMBAT 2	L. 89.000	SUPER PUTTY	L. 109.000	WWII RAN	L. 139.000
FIRST SAMURAI (DEAD DANCE JAP)	L. 109.000	MORTAL KOMBAT 3	NOVITÀ	STRKER	L. 89.000	XELW JAP	L. 65.000
		MUSYA USA	L. 49.000	STRONG STUNNER	L. 79.000	X MAN (NOVITÀ)	L. 165.000
				STARGATE	L. 69.000	FIFA '96	NOVITÀ
				STREET FIGHTER 2 TURBO EUROPEO	L. 59.000		

**CONSOLE
MEGA DRIVE 2
+ GIOCHI + 1 PAD
L. 239.000**

**CONSOLE
SUPER NINTENDO
+ GIOCO
L. 239.000**

**CONSOLE
GAME BOY+
TETRIS
L. 119.000**

**CONSOLE
MEGA DRIVE 2
+ 1 PAD
L. 169.000**

**SATURN +
VIRTUAL**

**FIGHTER PAL
L. 1.049.000**

**SENSAZIONALE PER
RISOLVERE I TUOI
GIOCHI SUL GB USA
ACTION REPLAY
L. 69.000**

**CONSOLE PLAY
STATION SONY
L. 749.000**

Nintendo	CONSOLE CONTROL DECK + 76 GIOCHI + PISTOLA + 2 PAD L. 179.000
ARCH RIVALS (BASKET)+GAME KEY	L. 49.000
BATMAN RETURNS + GAME KEY	L. 49.000
BLASTER MASTER	L. 69.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000
DONKEY KONG CLASSIC	L. 79.000
DR. MARIO + GAME KEY	L. 49.000
DUCK HUNT	L. 49.000
FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000
JIMMY CONNORS CON ADATTATORE	L. 89.000
LITTLE SAMSON	L. 49.000
LOLO 3	L. 49.000
MARIO & YOSHI	L. 49.000
MISSION IMPOSSIBLE	L. 49.000
NEW YORK	L. 69.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
PROBOTECTOR	L. 49.000
ROBIN HOOD	L. 49.000
ROBOCOP 3	L. 49.000
RODLAND	L. 79.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SKI OR DIE	L. 49.000
SOCCER	L. 69.000
TALESPIN	L. 49.000
TECMO CUP FOOTBALL+GAME KEY	L. 49.000
TERMINATOR 2	L. 49.000
THE FLINTSTONES	L. 89.000
TOP GUN 2	L. 49.000
TROG	L. 49.000
ZELDA 2 LINK + GAME KEY	L. 49.000

ASSET STEREO GB	L. 29.000	DRAGON BALL 2	L. 49.000	MARIO BLAST	L. 55.000	SUPER 8 IN 1	L. 119.000
ADVENTURE ISLAND 1	L. 54.000	DR. FRANKEN	L. 59.000	MARIO & YOSHI	L. 49.000	SUPER JAMES POND 3	L. 59.000
ADVENTURE ISLAND 2	L. 69.000	DR. MARIO	L. 49.000	MERCENARY FORCE	L. 49.000	T2 JUDGEMEN DAY	L. 59.000
ALADDIN	L. 59.000	DUCK TALES 2	L. 65.000	MICKEY MOUSE	L. 55.000	T2 THE ARCADE GAME	L. 59.000
ALIEN 3	L. 59.000	EMPIRE STRIKES BACK	L. 59.000	MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 69.000	TARZAN	L. 69.000
ALLEWAY	L. 49.000	GARFIELD	L. 49.000	MICROMACHINES	L. 49.000	TENNIS	L. 49.000
BARBIE	L. 54.000	GOLF	L. 49.000	MICROMACHINE 2	telefonare	TESSERA	L. 69.000
BATMAN (CARTONI ANIMATI)	L. 49.000	HOOK	L. 49.000	MONSTER TRUCK WARS	L. 59.000	TETRIS 2	L. 69.000
BATTLETOADS IN RAGNAROK'S	L. 59.000	HUNT FOR RED OCTOBER	L. 49.000	NBA JAM	L. 59.000	THE ADAMS FAMILY	L. 49.000
BATTLE UNIT ZEOH	L. 49.000	IL RE LEONE	L. 69.000	NIGEL MANSELL'S RACING	L. 69.000	THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
BIONIC COMMAND	L. 49.000	IL TAGLIAERBE	L. 39.000	PARASOL STARS	L. 49.000	THE FIDGETTS	L. 79.000
BLADES OF STEEL	L. 69.000	INDY INDIANA JONES	L. 65.000	POPEYE 2	L. 49.000	TINY TOON 2	L. 49.000
BUGS BUNNY	L. 49.000	1 PUFFI	L. 59.000	PRIMAL RAGE	L. 65.000	TOTAL CARNAGE	L. 49.000
CASTELIAN	L. 49.000	JIMMY CONNORS TENNIS	L. 65.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 65.000	TRUE LIES	L. 59.000
DARKWING DUCK	L. 49.000	JUDGE DREDD	L. 49.000	SAMURAI SHODOWN	L. 49.000	TURN AND BURN	L. 59.000
DESERT STRIKE	L. 49.000	JUNGLE BOOK	L. 69.000	SBULLONATI	L. 49.000	TURTLES 3 RADICAL RESCUE	L. 49.000
DONKEY KONG LAND	L. 74.000	JUNGLE STRIKE	L. 69.000	SENSIBLE SOCCER	L. 59.000	ULTIMA RUNES... 2	L. 49.000
DONKEY KONG	L. 49.000	JURASSIC PARK 2	L. 49.000	SNOOPY'S	L. 45.000	UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
		KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000	SPEEDY GONZALES	L. 54.000	WE'RE BACK!	L. 49.000
		KIRBY'S PINBALL LAND	L. 59.000	SPIDER-MAN 3	L. 55.000	WORLD CUP USA '94	L. 65.000
		KUNG FU MASTER	L. 49.000	SPY VS SPY	L. 52.000	YOSHI'S COOKIE	L. 69.000
		LOONEY TUNES	L. 59.000	STARGATE	L. 62.000	ZELDA	L. 49.000

NEW GAME

Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

**ORDINARE
PER
CORRISPONDENZA
È FACILE:
TELEFONACI**

**TELEFONO
030/8970849 r.a.**

**FAX
030/8970854**



*... ti
aspetto*

*Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19*

NEW GAME



MEGA DRIVE

AERO BLASTER JAP L 69.000
AERO THE ACROBAT II L 89.000
ALEX KIDD L 39.000
ALIEN STORM JAP L 69.000
ALIEN STORM EUROPEO L 79.000
ALISA DRAGON USA L 79.000
LA SIRENETTA L 69.000
ARROW FLASH L 49.000
ASSAULT SUIT LEYNOS JAP L 79.000
ASTERIX L 69.000
ATOMIC RUNNER L 49.000
BATMAN E ROBIN L 119.000
BATMAN FOREVER L 109.000
BATMAN FOREVER USA L 119.000
BATMAN RETURNS EUROPEO L 79.000
BATTLE MANIA JAP L 69.000
BELLA E LA BESTIA (USA) L 99.000
BLADES OF VENGEANCE L 109.000
BONANZA BROS L 79.000
BRUTAL PAWS OF FURY L 109.000
BUBSY L 79.000
BURNING FORCE L 69.000
CANNON FODDER L 89.000
CAPTAIN PLANET L 89.000
CAPTAIN AMERICA L 79.000
CHAKAN L 59.000
CHIKI CHIKI BOYS L 49.000
CRUSADERS L 79.000
COMIC ZONE L 89.000
CONCE L 89.000
COSMIC SPACEHEAD L 79.000
CRACK DOWN EUROPEO L 79.000
CURSE JAP L 79.000
DANGEROUS SEED JAP L 79.000
JAWHIN 4081 JAP L 69.000
DE BOY EUROPEO L 79.000
DE CAP ATTACK L 69.000
DJ BOY JAP L 79.000
DOUBLE CLUTCH L 99.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + L 79.000
FOOTBALL L 89.000
DOUBLE DRAGON 5 L 89.000
DR. ROBOTNIK L 99.000
DRAGON 3 PIRY L 99.000
DRAGON BRUCE LEE STORY L 99.000
DYNAMITE HEADY L 99.000

EARTH WORM JIM L 139.000
ECCO THE DOLPHINE 2 L 79.000
ELEMENTA MASTER 1 JAP L 79.000
EMPIRE OF STEEL L 69.000
ESWAT L 79.000
ETERNAL CHAMPIONS L 89.000
EX MUTANTS EUROPEO L 49.000
EX MUTANTS USA L 49.000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP L 99.000
FATAL FURY 2 JAP L 119.000
FATAL FURY L 79.000
FATMAN JAP L 49.000
FEVER PITCH SOCCER L 109.000
FIFA SOCCER 95 L 79.000
FIFA '96 L 79.000
GADGET TWINS USA L 79.000
GAUNTLET 4 L 115.000
GENERATIONS LOST L 109.000
GLOBAL GLADIATORS L 109.000
GUNSHIP L 69.000
GODS L 79.000
GREEN DOG L 89.000
HAUNTING L 99.000
HELL FIRE L 109.000
HOOK (CAPTAIN UNICORN) L 79.000
INCREDIBLE HULK L 109.000
HYPERDUNK (BASKET) L 79.000
INSTANT JAP L 69.000
JAMES POND 1 USA L 79.000
JAMES POND 3 L 99.000
JAMES POND 7 ROBOCOD USA L 79.000
JEWEL MASTER JAP L 59.000
JIMMY WHITE'S SNOOKER L 49.000
J. MADDEN FOOTBALL '95 L 79.000
JORDAN BIRD L 79.000
JUDGE JEPPE L 89.000
JUNGLE BOOK L 69.000
JURASSIC PARK L 79.000
KAWASAKI SUPERBIKES L 99.000
KID CHAMELEON ELADPEO L 49.000
KID CHAMELEON USA L 79.000
K.A.A. USA L 79.000
LHX ATTACK CHOPPER L 69.000
LION KING L 99.000
MADGEY '95 L 99.000
MARVEL AND JAP L 79.000
MAXIMUM CARNAGE L 119.000
MAX WARS EUROPEO L 79.000
MAX WARS JAP (SAGA) L 49.000
MEGA MEN X L 109.000
MEGA THUNDER L 59.000
MICROMACHINES L 89.000
MICROMACHINES 2 ED. '96 L 89.000

MORTAL KOMBAT 1 L 139.000
MORTAL KOMBAT 2 (USA) L 79.000
MORTAL KOMBAT 3 L 79.000
MURHAMMACAL BOXING L 69.000
NBA ACTION L 79.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION L 89.000
NBA LIVE 95 L 49.000
NBA LIVE 96 L 49.000
NHU 96 L 99.000
NHL HOCKEY 94 L 119.000
NIGEL MANSELL INDY CAR L 79.000
PETE SAMPRAS 95 L 79.000
PGA TOUR 3 L 109.000
PHANTASY STAR 4 USA L 79.000
PRIMAL RAGE L 79.000
PIRATES USA L 115.000
P.T. FALL L 109.000
POWER DRIVE L 109.000
POWER RANGERS L 109.000
PAMBO 3 JAP L 69.000
RED ZONE L 79.000
RISK OF THE ROBOTS L 89.000
ROBOCOP VS TERMINATOR L 99.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURES L 69.000
ROCKWELL RACING L 79.000
ROLLING THUNDER 3 USA L 99.000
SHADOW OF THE BEAST 2 L 109.000
SHADOW OF THE BEAST 1 L 79.000
SHADOW L 79.000
SUPER HYDOL L 99.000
SKELTON CREW L 79.000
SKITCHIN L 59.000
SNAKE RATTEN ROLL L 119.000
SONIC 1 L 89.000
SONIC 2 L 89.000
SONIC & KNUCKLES L 99.000
SONIC SPINAL L 109.000
SPACE HARRIER 2 L 69.000
SPACERHOUSE 2 L 99.000
SPACERHOUSE 3 JAP L 49.000
SUPER REAL BASKETBALL L 79.000
SUPER SKIDMARKS L 79.000
SUPER STREET FIGHTER 2 L 69.000
STRIDER L 99.000
STEEL RAGER L 99.000
SUB TERRANIA L 79.000
SUPERMAN L 119.000
SWITCHER & TWEETY L 79.000
TAMMANIA 2 IN ESCAPE FROM L 49.000
MARS L 109.000
TAMMANIA 1 JAP L 59.000
THE EMERY TALE ADVENTURE L 89.000
THE GREAT WALDO SEARCH USA L 89.000

THE LAWNMOWER MAN L 89.000
THE TERMINATOR USA L 99.000
THE OTTIFANTS L 99.000
THUNDER FORCE 2 L 129.000
THE LEGEND OF GALAHAD L 89.000
TOD JAM & CARL 1 USA L 89.000
TOPOLINO MAN A L 85.000
THE TERMINATOR L 85.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS L 139.000
TWO CRUDES DUDES L 139.000
URBAN STRIKE L 99.000
VARLOCKAY L 99.000
VIRTUAL PINBALL L 89.000
VIRTUAL RACING JAP L 169.000
WEAPON LORD L 119.000
WIMBLEDON TENNIS L 99.000
WINTER OLYMPICS L 59.000
WOLVERINE L 119.000
WONDER BOY IN MONSTER WORLD L 99.000
WORLD HEROES JAP L 79.000
WWF RAW L 69.000
YOGI BEAR CARTOON CAPER L 119.000
ZERO KAMAZE L 59.000
ZERO TOLERANCE L 89.000
ZOMBIES L 99.000
ZOO L 99.000

OFFERTE

TOPOLINO MANIA L 79.000
TURTLES THE HYPERSTONE HEIST L 109.000
RUNGONS E DRAGONS L 79.000
TRIXTON L 89.000
STREETS OF RAGE 1 L 49.000
BUCK ROGERS L 99.000
BATTLE TANK L 49.000
888 ATTACK SUB L 69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR L 99.000
JURASSIC PARK L 129.000
WIMBLEDON L 69.000
HULK L 49.000
RAMBO 3 JAP L 119.000
GOLDEN AXE L 109.000
ALTERED BEAST L 129.000
FANTASIA (TOPOLINO) L 99.000
PAPERINO (GLUCKSHOT) L 49.000
CASTLE OF ILLUSION (TOPOLINO) L 99.000
GHOST BUSTERS L 59.000
THE LOST WONDERS L 99.000
THUNDER FORCE 2 L 79.000
PAPERBOY L 29.000
EA HOCKEY L 29.000
BATMAN THE LOCKER L 69.000
SPIDERMAN L 79.000
CHUCK ROCK L 29.000

MASTER SYSTEM CONSOLE MASTER SYSTEM II + GIOCO L. 89.000

ALEX KIDD L 29.000
ALIEN STORM L 49.000
BONANZA BROS L 49.000
COLUMNS L 39.000
COOL SPOT L 49.000
DESERT STRIKE L 49.000
ECCO THE DOLPHIN L 49.000
F1 (FORMULA UNO CHAMPIONSHIP) L 59.000
FANTASY ZONE L 59.000
FORGOTTEN WORLDS L 59.000
GAUNTLET (R.P.G.) L 69.000

GHOST HOUSE (AVV.) L 35.000
GLOBAL GLADIATORS L 49.000
HEROES OF THE LANCE (R.P.G.) L 49.000
IMPOSSIBLE MISSION L 59.000
INCREDIBLE HULK L 49.000
JUNGLE BOOK L 49.000
LAND OF ILLUSION TOPOLINO L 49.000
MASTER OF DARKNESS (R.P.G.) L 69.000
MERC'S (SPARATUTTO) L 29.000
PAC MANIA L 59.000
PGA TOUR GOLF L 49.000

POPULOUS L 49.000
RAMPART L 49.000
RESCUE MISSION (GUERRA) L 39.000
ROAD RUNNER L 49.000
R. TYPE L 49.000
SAGAIA (AVVENTURA) L 39.000
SHINOBI L 49.000
SHOOTING GALLERY L 79.000
SONIC THE HEDGEHOG 2 L 49.000
SMASH HITS L 59.000
SPEEDBALL 2 L 49.000

SUPER SMASH T.V. L 49.000
SUPER SPACE INVADERS L 49.000
SUPER TENNIS L 39.000
SUPER KICK OFF L 59.000
TENNIS ACE L 59.000
THE NINJA L 19.000
TRANSBOT L 49.000
THE SECRET OF SHINOBI L 49.000
WIMBLEDON L 49.000
XENON 2 (AZIONE/SPARATUTTO) L 59.000
ZILLION 2 (AZIONE) L 49.000

CORPSE KILLER L 69.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER L 119.000
JOHN MADDEN FOOTBALL L 129.000

LEMMINGS L 129.000
MICROCOSM L 119.000
OCEANS BELOW L 119.000
PATAANK L 109.000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS L 129.000

REBEL ASSAULT L 79.000
ROAD RASH L 119.000
SEWER SHARK L 125.000
SHADOW L 109.000
SPACE ACE L 109.000

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO L 129.000
STELLAR / DRAGON'S REVENGE L 129.000
THEME PARK L 99.000
THE NEED FOR SPEED L 119.000
WING COMMANDER 3 L 99.000

PLAY STATION SONY

KILLEAK THE BLOOD L 109.000
TOSHINDEN L 109.000
WIPE OUT L 119.000
RAYMAN L 119.000
JUMPING FLASH L 109.000

GAME GEAR

DEFENDERS OF OASIS L 49.000
AERIAL ASSAULT L 49.000
AGASSI TENNIS L 81.000
ALEX 2 L 59.000
ALICE SYNDROME L 67.000
BATMAN RETURNS L 49.000
BOXING EVANDER HOLYFIELD'S L 49.000
CHOPFLIFTER 3 L 75.000
CLIFFHANGER L 79.000
COSMIC SPACEHEAD L 39.000
CRYSTAL WARRIORS L 49.000
DESERT STRIKE L 79.000
DEVILISH L 67.000
DOUBLE DRAGON REVENGE L 49.000
DRACULA L 75.000
DRAGON CRYSTAL L 67.000
PINBALL DREAMS L 79.000
ECCO THE DOLPHIN L 79.000

FATAL FURY SPECIAL L 59.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER L 89.000
GLOBAL GLADIATORS L 79.000
GP RIDER L 79.000
HOCKEY L 55.000
INDY INDIANA JONES L 69.000
KAWASAKI SUPERBIKES L 59.000
LAST ACTION HERO L 79.000
LEGEND (TOPOLINO) L 59.000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL L 49.000
MICKEY MOUSE 2 L 49.000
MICROMACHINES 2 L 69.000
MONSTER TRUCK WARS L 79.000
MORTAL KOMBAT 2 L 79.000
NBA JAM T.E. L 59.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION L 59.000
PAC-ATTACK L 79.000
PANIC FACTORY L 67.000
PETE SAMPRAS '96 L 49.000
PINBALL DREAMS L 82.000
POWER RANGERS L 89.000

PRIMAL RAGE L 69.000
PRINCE OF PERSIA L 49.000
PUTT & PUTTER L 49.000
RISE OF THE ROBOTS L 89.000
ROAD RASH L 80.000
ROBOCOP 3 L 69.000
SHINOBI 2 L 49.000
SOLITAIRE POKER L 49.000
SOLITAIRE PUN PACK L 69.000
SONIC CHAOS L 49.000
SPACE HARRIER L 49.000
SPEEDTRAP ROAD RUNNER L 79.000
STARGATE L 59.000
STAR TREK L 55.000
STAR WARS L 69.000
SUPERMAN L 79.000
SUPER SMASH T.V. L 67.000
T2 JUDGEMENT DAY L 79.000
URBAN STRIKE L 79.000
VIRALITY L 65.000

NEW GAME

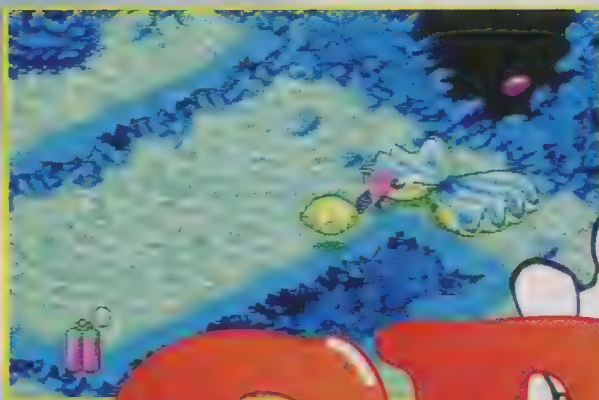
Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)

TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

Casa: **VIRGIN**N°Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **3**

Era Maggio del 1993 quando i nostri schermi furono invasi per la prima volta dal simpaticissimo Cool Spot. Oggi Dicembre 1995 il puntino più agile del

mondo è tornato più acrobatico ed esilarante che mai. Questa volta però ha deciso di farsi un bel giro per gli Studios di Hollywood. "Egli va sentendosi laudare benignamente di occhiali scuri vestuto e par che sia un puntino venuto da una lattina in console a salti acrobatici mostrar" (più che un recensore, abbiamo assunto un poeta... NdRandom). Il nostro esilarante amico spiccando salti che farebbero invidia anche a S Bubka cercherà, col vostro valido aiuto, di recuperare dei punti rossi (i cosiddetti Cool Points) che gli permetteranno di passare allo stage successivo, che in questo caso è un vero e proprio set cinematografico. Infatti, insieme al fresco puntino della 7•UP (per chi ancora non lo sapesse, Cool Spot è il logo della famosa bevanda americana) girerete "liberamente" sul set di un film di pirati a bordo di un galeone del '700, ci si immergerà in oscuri fondali oceanici, si entrerà in un castello infestato da spettri degno di un film dell'orrore con tanto di fulmini che illuminano il



SPOT GOES TO HOLLYWOOD



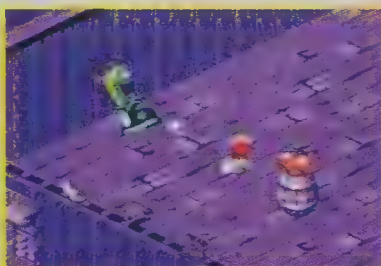
Salta, spara, raccogli i bonus... niente paura, è sempre la solita solfa.



Un altro "punto rosso" è imprigionato, bisogna liberarlo!



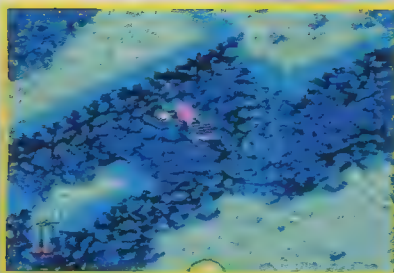
Al caro puntolino ora tocca anche salire e scendere scale come questa.



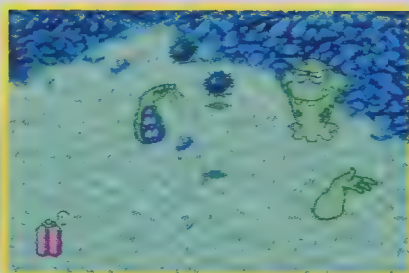
Uno dei buffi personaggi che arricchiscono questo secondo episodio.



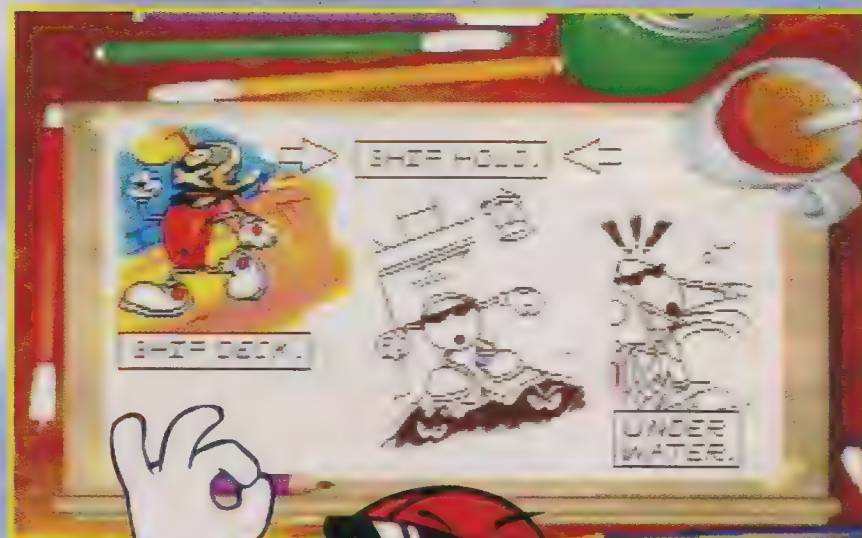
Il livello ambientato sul galeone è uno dei primissimi. Ci si potrà, quindi, esercitare a muovere Spot nel nuovo ambiente isometrico.



Nel livello subacqueo bisogna sguazzare di qua e di là. Occhio all'aria!



Un bel mostro dall'aspetto simpatico ma inquietante.



e ora corre, non bisogna più aspettare che il nostro amico acceleri per conto suo per muoversi più velocemente come accadeva nell'episodio precedente. Piccola pecca per un platform game dell'ultima generazione: il nostro eroe non può arrampicarsi sui bordi delle piattaforme, ma non ce n'è bisogno

visto che tutto il percorso è stato meticolosamente progettato dal programmatore del gioco. Infatti, anche l'ostacolo più ostico è facilmente superabile con un piccolo ragionamento e... riflessi abilissimi.

• Prince

MEGA DRIVE

COOL SPOT

La grafica in prospettiva isometrica rende i primi minuti di gioco un po' difficili da gestire coadiuvati dal fatto che il movimento con il joystick del Megadrive è controllato da pulsanti e quindi quando vi sembrerà di andare in diagonale in effetti Spot si muoverà ortogonalmente rispetto alla prospettiva di gioco. Non preoccupatevi, questo disagio iniziale dura solo pochi minuti dopodiché vi stupirete della moltitudine di cose che quel buffo puntino riesce a fare e resterete affascinati dalla notevole cura con la quale il gioco è stato realizzato. A mantenere alta la longevità del gioco contribuisce anche una buona dose di sfida: non sempre si capisce immediatamente qual è il percorso che Spot dovrà usare per raggiungere i cool points e porre termine allo stage, tutto condito con trappole, passaggi segreti, mostriciattoli infidi e infine i terribili mostri di fine livello. In più, se vorrete avere una maggiore sfida esistono tre livelli di difficoltà quindi niente paura se siete giocatori esperti o neofiti al riguardo il divertimento è assicurato.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

GIUCABILITÀ

Una volta capito come muoversi in un background a prospettiva isometrica il gioco diventa scorrevole e divertente.

SFIDA

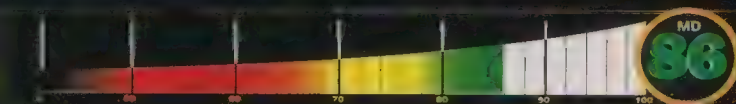
Ben bilanciata fin dall'inizio, si arricchisce man mano che si procede anche grazie alla presenza di trappole ed enigmi che rendono l'azione più coinvolgente.

GRAFICA

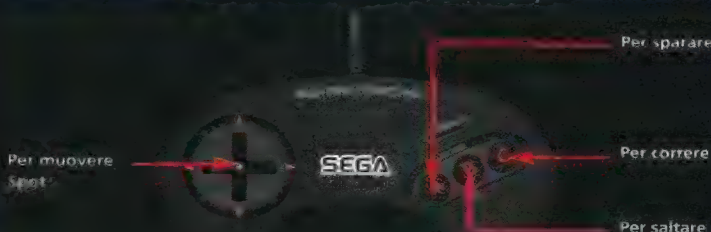
Grafica fumettistica e sprite grossi e ben dettagliati sono un vero piacere per gli occhi.

SUONO

Un buon suono adatto all'ambientazione cartacea del Megadrive.



SOTTO CONTROLLO



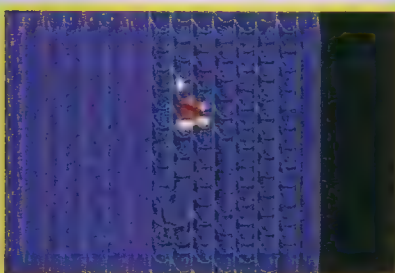
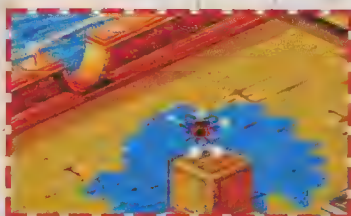
IN GIRO PER HOLLYWOOD



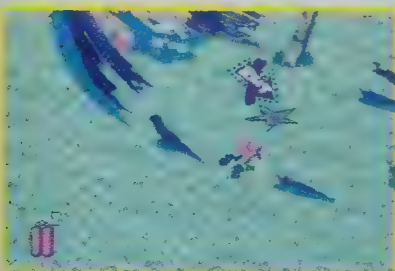
Il nostro simpatico eroe è in grado di compiere incredibili evoluzioni.

Osservatelo mentre spicca un salto oppure mentre atterra rimbalzando come se fosse di gomma.

Il nostro amico non è soltanto agile ma anche estremamente simpatico. Ecco alcune foto che mostrano Spot che risponde al suo cellulare, intona un canto e si tira una torta in faccia; il tutto è frutto della frustrazione. Infatti Spot compierà questa azione soltanto quando non lo muoverete in giro per il set.



A cos'altro può servire una scala di corda se non per salire?



Ecco la scritta "Uscita", ora si può tirare un sospiro di sollievo.

SPARATUTTO

Casa: **CRYSTAL DYNAMICS**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

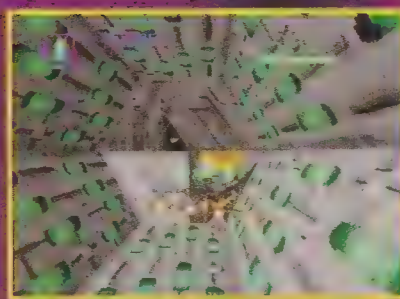
Livelli di difficoltà: **1**

L'entusiasmo intorno al progetto dello Standard Unico made in U.S.A. è andato scemando sempre più con l'uscita di Saturn e PlayStation il 3DO sembra destinato

a finire in un cono d'ombra. È quindi informatico il repentino cambio di strategia compiuto dalla Crystal Dynamics che, dopo aver sviluppato software in esclusiva per la macchina di Trip Hawkins, si accinge ora a supportare le nuove console Sega e Sony. Il primo passo consiste in un'operazione di "riciclaggio" di vecchi titoli 3DO: si incomincia con *Total Eclipse*, oggetto di questa recensione, ma si continuerà con *Defiant Interceptor* e *Gek*. Nel caso di *TE*, al nome originale è stato aggiunto un sottotitolo "turbo", ma le differenze sembrano esaurirsi qui, poiché il gioco ricalca in tutto e per tutto la versione per 3DO. Intendiamoci, l'impianto grafico è adeguato ai 32 bit, con un bell'uso



Uno dei molti canyon del gioco.



La zona sotterranea è ben realizzata.



Ecco uno dei solidi power-up.

TOTAL ECLIPSE



PLAYSTATION

TOTAL ECLIPSE TURBO

"The more you kill, the better you feel!" ("Più ne fate fuori, meglio vi sentite"): è questo l'elegante slogan che campeggia sulla confezione di *TET* e, buon gusto a parte, si tratta di una frase che ben si attaglia all'impostazione frenetica e distruttiva del gioco. Resta il fatto che, se la Crystal Dynamics ha deciso di supportare la PlayStation, poteva almeno preparare un titolo nuovo, appositamente costruito sulle specifiche della macchina Sony. Con questa politica di "riciclaggio", invece, sembra voglia soltanto saltare al momento giusto sul carro dei vincitori, ma senza fare nessuno sforzo. Rimanendo nello specifico del gioco, comunque, registriamo un impianto audiovisivo di discreto livello a fronte di una struttura di gioco che, dopo alcune ore di interazione, tende a sconfinare nel monotono. Per carità, non si tratta di un pessimo gioco, ma gli manca quel tocco di magia che riesce a coinvolgere e induce a rimanere attaccati al joypad biascicando "ancora una partita". Se volete ridurvi così, giocate a *Tekken*, che è meglio...

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I comandi possono essere impostati in modalità simulatore (semplicemente giocabrate) o in modalità arcade (esattamente l'inverso). Il controllo è buono.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il livello di difficoltà è abbastanza sostenuto. Quel che fiacca l'interesse è la struttura di gioco ripetitiva, che può stancare dopo le prime partite.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il motore grafico è disinvolto e digerisce con facilità il personaggio. La grafica è buona, ma non eccezionale.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L'audio non presenta caratteristiche di spicco: protagonisti assoluti sono gli effetti sonori, impegnati a getto continuo nello sfornare esplosioni su esplosioni.



SOTTO CONTROLLO

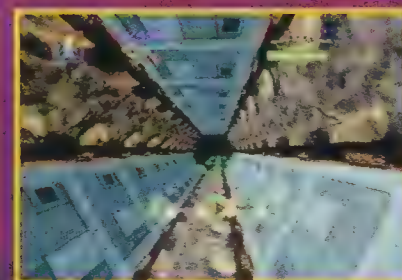


P.S. La direzionalità dei comandi può essere invertita (modalità arcade).

del texture mapping "spalmato" sui canyon rocciosi ad ambientazione spaziale in mezzo ai quali vi ritrovate a viaggiare per la maggior parte del tempo. Pregevoli sono anche le sezioni sotterranee, ambientate in tunnel metallici, contorti, claustrofobici e affollatissimi. La struttura di gioco, tuttavia, non presenta elementi di novità, rispetto alla tradizione degli sparatutto: i soliti scudi, le solite armi, le solite smart bomb. L'unica sfumatura originale è data dalla necessità di distruggere quante più navi nemiche: se non si persevera nell'opera di demolizione, infatti, l'energia si prosciuga inesorabilmente portando alla perdita dell'astione. Il livello di difficoltà è abbastanza sostenuto e per completare i cinque livelli (ognuno articolato in quattro sottofasi) che compongono il gioco occorre una buona dose di impegno e dedizione. Comunque, *Total Eclipse Turbo* è un prodotto che già ai tempi dell'uscita per 3DO non aveva convinto appieno e che ora, trasportato pari pari sulla PlayStation, sembra un po' datato e fuori posto.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)



AGIRE & PENSARE



PROVE

100

DICEMBRE 1995

PLAY GAME SHOP

**Videogames
Computer
Console**



Sony Playstation

Tekken 2
Toshiden 2
FIFA Soccer 96
Alien Trilogy
Darkstalkers
Destruction Derby
Castlevania
Mortal Kombat 3



Game Boy - Virtual Boy

**Arrivi Giornalieri
Giappone
Stati Uniti**



Sega Saturn

Sega Rally
Indy 500
Virtua Fighter 2
FIFA Soccer 96
Legend of Thor
Virtua Cop
X-Men
Toshiden



3DO

Striker 96
Killing time
Blade Force
Onside
Nhl Hockey 96
Burn Cycle

**Vasto Assortimento
Super Nintendo - Megadrive
32X - Jaguar - Lynx
Game Gear - Cd Rom PC**



Vendita per corrispondenza

Torino - Via Carlo Alberto 39

(5 minuti FS Porta Nuova)

Tel. 011 / 8127567 - Fax 011 / 883868



NeoGeo CD

King of Fighters 95
Pulstar
World Heroes Perfect
Sonic Wings 3
Stakes Winnes
Adk World

Casa: **MAXIS**N° Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **3**

SIM CITY 2000

Con *Sim City 2000* ci troviamo al cospetto del seguito di un gioco mai uscito su Saturn, ma che a suo tempo appassionò tutti i possessori di Amiga e

PC per il concept di gioco assai originale e intrigante: bisognava, in sostanza, provvedere alla totale amministrazione di una città attraverso i mesi e gli anni, per condurla da piccolo insediamento urbano a megalopoli. I temi cari a quel gioiellino che era *Sim City* vengono quindi ripresi in questo nuovo episodio per giovani imprenditori, con la solita dose di tasse da regolare, catastrofi da evitare, opere industriali e di collegamento da costruire



Nella costruzione della città è importante tenere conto della vegetazione.

e chi più ne ha più ne metta. Oltretutto, per la gioia dei pigri (ma soprattutto per chi si vorrà divertire a spazzare via intere città con mostri meccanici e catastrofi naturali), in questa nuova edizione sono state aggiunte alcune metropoli "prefabbricate", oltre a tutta una serie di innovazioni che, pur non alterando minimamente lo spirito originale del gioco, rie-



Lo stadio è un'attrazione molto gettonata dalla popolazione.

scono a dare quella sensazione di "di più" senza mai risultare superflue. Resta comunque inteso che *Sim City 2000* non è certo stato prodotto per chi pretende dal suo Saturn grafica eccezionale e super-movimentata, o azioni di gioco al limite della schizofrenia, ma, visto che un titolo va valutato nella sua interezza, si prende comunque un buon voto in onore di longevità e giocabilità davvero "d'altri tempi".

• *Orwell 2000*

SIM CITY 2000

Con l'avvento delle console a 32 bit e del formato CD-ROM, le conversioni dei titoli già ampiamente collaudati su PC non tardano a farsi vedere. Ne è un gradito esempio *Sim City 2000* che, sebbene risulti ormai datato, non credo mancherà di interessare tutti quelli che per un motivo o per l'altro non abbiano ancora avuto occasione di vederlo. La versione per Saturn di questo gioco è l'esatta copia di quella uscita qualche tempo fa su computer, e ne mantiene in tutto e per tutto le caratteristiche fondamentali a parte qualche cittadina "modello" preregistrata su CD, e in particolare quella di "Segacity" che in pratica mette a disposizione un piano di gioco terraformato in maniera ottimale, con il quale iniziare la costruzione di una metropoli in stile Tokyo. L'unica pecca che si può riscontrare è la difficoltà che ha il joypad ad adattarsi a giochi di questo tipo, ma non dovrebbe comunque essere un problema visto che il mouse per Saturn è già disponibile da qualche tempo sul mercato.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ **P**

SATURN

GIOCABILITÀ

Una volta regolati i meccanismi fondamentali mettere alla prova le proprie creazioni sarà uno spasso.

SFIDA

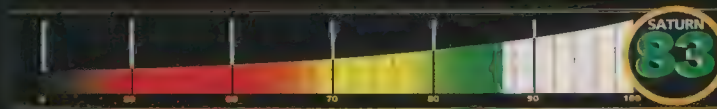
Finché avrete voglia di sperimentare, sarà gioco.

GRAFICA

Carina e sobria al punto giusto per un gioco di questo tipo. Favolose le grandi costruzioni.

IL GIORNO

Non è un aspetto indispensabile in questo gioco.



SOTTO CONTROLLO



Si ringrazia Future Games (Mi)



La terraformazione del territorio permette di creare nuovi territori.



Con questa icona potrete decidere l'alzarsi o l'abbassarsi delle maree.



VIRTUAL GAMES

Via Sagittario, 3
17024 Finale L. (SV)
di Borgo Diego

3DO
+ Converter
+ 5 giochi
£. 899.000 !!

Disponibile
espansione
a 64 bit M2
e tutte le
ultime novità

Mega Drive 2

+ gioco a
£. 249.000

Disponibili tutte le
ultime novità

300 cartucce
a **£. 29.000** e
a **£. 39.000 !!**

Super Nintendo+

Mario All Stars
£. 269.000 !!

Mortal Kombat 3.....129.000
Int. S.S. Soccer 2.....139.000
Killer Instinct.....149.000
Yoshi Island.....139.000
Earth Worm Jim 2.....129.000
Doom.....119.000
Chrono Trigger.....129.000
Fifa Soccer 96.....119.000

+ decine di altri
titoli a partire da
£. 39.000 !!

Costo della
spedizione:

Ordinario **£. 8.000**
Urgente **£. 15.000**
Corriere **£. 20.000**

SONY PLAYSTATION ITALIANA £. 749.000

Actua Soccer.....119.000
Assault Rigss125.000
Extreme Sport.....115.000
Goal Storm.....115.000
Loaded.....120.000
Mortal Kombat 3.....135.000
Novastorm.....115.000
Star Blade Alpha.....115.000
Tekken.....135.000
Twisted Metal.....119.000
Krazy Ivan.....125.000
War Wawk.....125.000

e molti altri
titoli disponibili

BUONE FESTE !



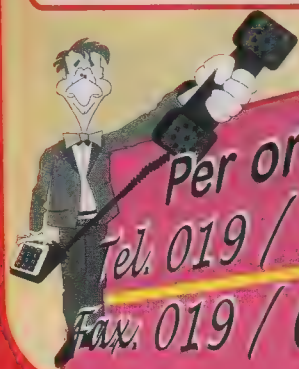
SEGA SATURN

+gioco

a £. 899.000

F1 Live Formation.....139.000
Feda.....135.000
Hang on GP.....139.000
King of Boxing.....129.000
Rayman.....149.000
Sega Rally.....149.000
Virt. Fighter 2.....139.000
Virt. Op. Tennis.....139.000
Virt. Racing.....139.000
X Man.....139.000

e molti altri
titoli disponibili



Per ordinare :

Tel. 019 / 695291

Fax. 019 / 690120

Casa: 3DO STUDIOS

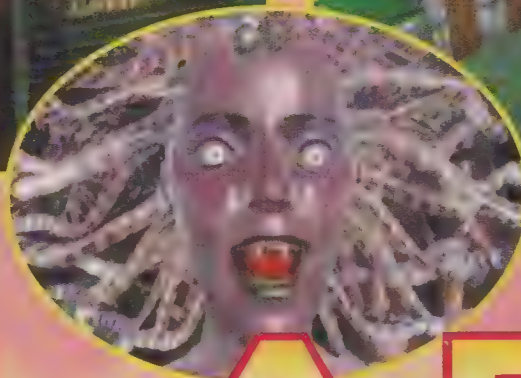
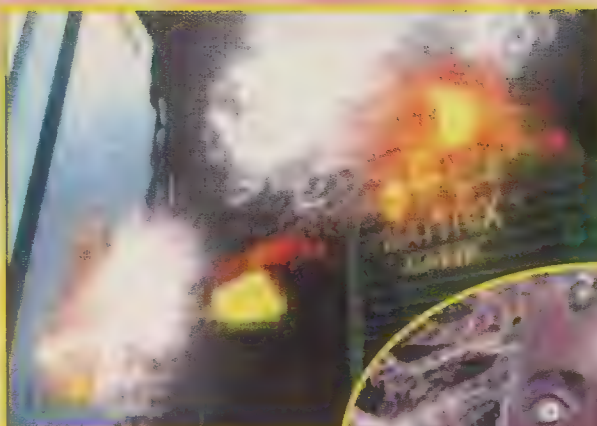
N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1

I lettori più attenti ricorderanno che la prima uscita dei 3DO Studios (*Jurassic Park Interactive*, pubblicato sotto etichetta Universal Interactive Studios) non fu

delle più felici: era un'accozzaglia di concept di gioco obsoleti, o meglio: "giurassici", con una mediocre sezione in 3D, e si meritò un bel 30 su Game Power n°31. Ora questo team di programmatori costituisce la divisione-software della 3DO Company e, in attesa dell'M2 (per il quale, avendo da tempo a disposizione un sistema di sviluppo, pare abbiano già preparato una decina di titoli) si propone di risollevarne le sorti dell'Interactive Multiplayer con una coppia di titoli d'assalto: si tratta di *Killing Time* e di *Blade Force*. Il primo dovrebbe uscire negli Stati Uniti quando leggerete queste righe, mentre il secondo è già in circolazione, pronto quindi a passare al vaglio della nostra recensione. Le vicende che fanno da sfondo a *Blade Force* si svolgono in un futuro imprecisato in cui l'area metropolitana di Los Angeles è una sorta di zona-franca al di fuori di ogni legge. Le attività commerciali e industriali di impronta criminale prosperano grazie alla totale assenza di prelievo fiscale e di leggi per la protezione dell'ambiente. Il potere è in mano a una lobby di delinquenti che hanno trasformato la città in una distesa di cemento e acciaio: la popolazione vive in uno stato di terrore e pochi ormai hanno la forza e il coraggio di opporsi al dilagare della criminalità. Fra questi, prevedibilmente, c'è il protagonista del gioco, una specie di "super Cittadino dell'Ordine" che, munito di HeliPack (uno speciale zainetto con elica che gli permette di volare) si aggira per la città per scovare i boss di quartiere e assicurarli alla giustizia. In concreto, ognuno degli otto livelli che costituiscono il gioco, offre un livello di sfida a metà strada fra lo sparatutto



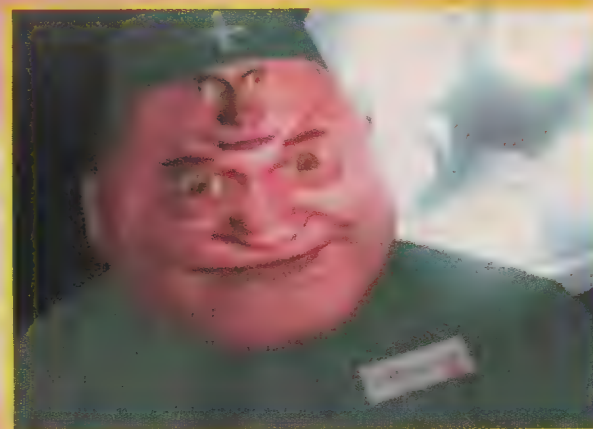
BLADE FORCE

UNA BOMBER

Un'apocalisse di esplosioni è l'introduzione di *Blade Force*, un'anticipazione più che eloquente di quel che ci aspetta una volta caricato il gioco



L'HeliPack permette di muoversi in maniera decisamente disinvolta attraverso le ambientazioni del gioco.



In un futuro poco probabile, le mutazioni genetiche e gli scherzi della natura non sono da sottovalutare.



to puro e lo strategico: non solo bisogna individuare il boss nemico, ma prima dello scontro finale bisogna eliminare alcuni sotto-obiettivi che indeboliscono le difese del criminale di turno. È quindi necessario orientarsi e procedere con sistematicità, senza lasciarsi prendere dalla foga distruttiva (i risultati possono essere, in questo caso, traumatici, perché fin dal secondo livello la difficoltà si fa notevole). La prospettiva è in soggettiva tridimensionale, con livelli costruiti da poligoni solidi ricoperti da texture-mapping molto dettagliate, alcune delle quali sono anche animate: la fluidità, sostenuta da un frame rate di tutto rispetto, è buona; quando il paesaggio diventa troppo complesso, però, il motore grafico incappa in qualche problema di aggiornamento dello schermo (l'effetto "alla Daytona", per intenderci) e si scorge distintamente la costruzione dei poligoni, che non viene completamente nascosta dal provvidenziale effetto-nebbia all'orizzonte (vorrei tanto sapere perché questi luoghi virtuali in 3D sono sempre costantemente immersi nei banchi di nebbia virtuale). Il controllo sul bizzarro mezzo di trasporto è abbastanza intuitivo, e anche l'uso dei diversi tipi di armi non comporta problemi: bisogna invece sottolineare l'alto livello di difficoltà complessiva del gioco. Si hanno a disposizione solo quattro vite, senza alcun continuo, e anche salvando la partita, al caricamento si mantiene il numero di vite. Di fatto portare a termine tutti gli otto livelli è impresa ardua.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

BONUS MALUS

Ognuno degli otto stages di Blade Force è letteralmente costellato di bonus. Raccogliarli è fondamentale per riuscire a portare a termine il livello: per come è stata impostata la struttura di gioco la raccolta di bonus nel momento opportuno è una componente fondamentale della strategia di Blade Force. Vediamo una breve panoramica su quelli più comuni.



RED SOURCE

La "source" non è altro che una "power plant", ma per il fatto di indebolire in vario modo la difesa del nemico. Questa ne è la "power plant source" che, una volta raccolta, indebolisce l'energia di tutti i nemici del livello.



HEALTH

È il più classico dei bonus: raccogliendolo si incrementa il livello dell'energia vitale. Attenzione: se si spara quando già si è al livello massimo (si raccolgono ma non si utilizzano alcun effetto).



GREEN SOURCE

Raccogliendo questa icona si determina un abbassamento nella velocità di fuoco della pistola. Se in questo modo si possono prendere rischi maggiori, avvicinandosi di più per colpire con precisione le fortificazioni.



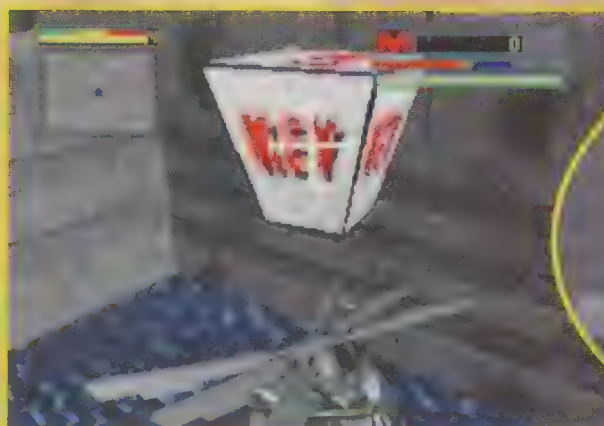
FUEL

L'HeliPack è un vero gioiello tecnologico, ma in questo a consumo di carburante non va tanto per il sottile. È d'obbligo tenere costantemente sotto controllo l'indicatore, raccogliendo i rifornimenti alla bisogna.



BLUE SOURCE

Questa è la "Generative Source": permette di ridurre la potenza degli scudi protettivi dei nemici. A parità di armi disponibili, resterà un numero inferiore di colpi per farli saltare in aria. L'effetto è cumulativo.



In alto a sinistra il radar permette di sapere sempre cosa ci circonda, e i nemici che dovremo affrontare.



BLADE FORCE

Ora che la Crystal Dynamics (sostenitrice "storica" dello standard 3DO) sembra aver spostato le sue attenzioni su Saturn e PlayStation, la 3DO Company ha deciso di puntare sulla sua softhouse interna per garantire il supporto all'Interactive Multiplayer. Per avere un'idea di quanto siano importanti, dal punto di vista strategico, i prodotti dei 3DO Studios, vi basti sapere che il produttore esecutivo di Blade Force è Trip Hawkins in persona. I risultati di un tale impegno sono buoni: BF offre uno dei motori grafici più ricchi mai visti su questa macchina, anche se incappa in alcune esitazioni. Il gioco è un'originale divagazione sul tema degli sparatutto tridimensionali: si sorvola un paesaggio apocalittico (l'HeliPack è obbligato a mantenersi entro un certo livello di altezza) sparando a destra e sinistra con grande soddisfazione. Inoltrandosi nei livelli ci si scontra con un livello di difficoltà decisamente impegnativo. I virtuosi del joystick troveranno pane per i propri denti.

AGIRE & PENSARE



GIOCABILITÀ

L'idea di piazzare sulle spalle del protagonista un mini-elicottero è originale, e supportata da un sistema di controllo all'altezza della situazione.

SFIDA

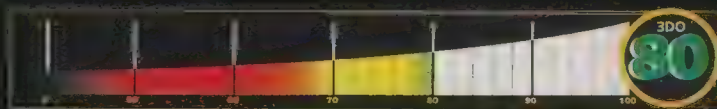
Per gli esperti degli sparatutto il livello di difficoltà elevato potrà essere un banco di prova divertente. Per gli altri può trasformarsi in frustrazione.

GRAFICA

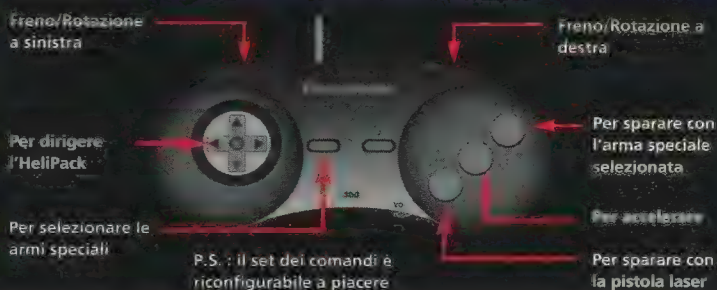
Il motore grafico è eccellente per la ricchezza della texture e delle costruzioni originali, ma ancora qualche problema nell'aggiornamento dello schermo.

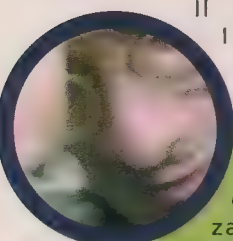
SONORO

La colonna sonora è prettamente "made in U.S.A." e adatta a tutta la linea "hardcore" rock. Gli effetti sonori sono di buona qualità.



SOTTO CONTROLLO



Casa: **IMAGINEER**N°Giocatori: **1-2**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **1**


Il connubio fra Imagineer, Saturn e giochi sportivi non è certo nato sotto i migliori auspici, essendo stato battezzato dal mediocre

Virtual Volleyball (che si è beccato un esplicito 45 su GP di ottobre). L'infelice riuscita di quel titolo ha confermato come spesso, nella foga di dare alle simulazioni sportive un impianto grafico tridimensionale, si rischi di perdere di vista la funzionalità dei meccanismi di gioco. È quindi normale accostarsi a questo *Virtual Open Tennis*, nuova fatica della softhouse giapponese, con un certo sospetto. L'impatto, tuttavia, non è affatto negativo: pur avendo preventivato la necessità di un periodo di affiatamento coi comandi e con l'impostazione in 3D, si riesce a improvvisare qualche proficua discesa a rete (con tanto di smash esplosivo) fin dai primissimi game. Nonostante la novità della struttura poligonale, insomma, ci si sente decisamente a proprio agio. Le ragioni che spiegano questo feeling immediato con un gioco dalla struttura sostanzialmente inedita (fino all'avvento dei 32 bit i giochi di tennis sono sempre stati, tranne rarissime eccezioni,



Virtual Open TENNIS



Un bel doppio è quello che ci vuole per esercitarsi nel gioco a rete.

rigorosamente bidimensionali) vengono alla luce dopo qualche seduta di gioco più intensa e approfondita. Confrontandosi a lungo con *Virtual Open Tennis*, infatti, ci si accorge di come in realtà, al di là del texture mapping sui giocatori e delle visuali dinamiche, la struttura tridimensionale non ha quasi nessuna implicazione concreta nei meccanismi di gioco. Pur essendo costruiti da poligoni, di fatto i tennisti si comportano e rispondono ai comandi come se fossero degli sprite. Sì, si possono cambiare le inquadrature del campo, e in alcuni casi (come quello della prospettiva ravvicinata, posta direttamente dietro la schiena del giocatore) ci si trova inequivocabilmente

te di fronte a un engine grafico tridimensionale, ma le ripercussioni sul modo di coordinare i colpi e giocare la palla non sono eclatanti. Questo fattore, che a prima vista può sembrare un difetto (una sorta di incompiutezza dell'impianto 3D), si risolve praticamente in una maggiore godibilità del gioco dal punto di vista arcade: il che non è poco.

Se per la parte sostanziale i programmatori hanno fatto un buon lavoro, una buona cura è stata anche dedicata alla parte estetico-accessoria del gioco: c'è una bella sezione di allenamento (molto utile per imparare i fondamentali: servizio, risposta, smash) accompagnata da un sottogioco divertente (il "Can Game") in cui biso-



Il logo dell'Imagineer campeggia sullo sfondo, in caso non lo aveste notato.



La nostra coppia subisce un pesante 0/30, bisogna darsi da fare...



Un campo in mezzo agli alberi è sicuramente rilassante.



Il replay è sempre disponibile per rivedere i colpi migliori.

gni colpire delle lattine disposte dall'altra parte della rete. C'è la consueta scelta fra diverse superfici (erba, sintetico e terra) e la possibilità di prendere parte a due diversi tornei o a una partita di esibizione. I giocatori, inoltre, sono caratterizzati abbastanza bene: gioiscono e si disperano a seconda dell'esito del colpo giocato e sanno prodursi in acrobatici tuffi alla Becker quando sono colti in contropiede dall'avversario. A sostegno di un meccanismo di gioco molto facile da assimilare, si rivela azzeccata anche la scelta di segnalare, immediatamente dopo il colpo dell'avversario, i punti in cui la palla andrà a rimbalzare la prima e la seconda volta: prendendo come riferimento questi due indicatori, infatti, risulta molto più facile guadagnare con il dovuto anticipo la posizione giusta per ribattere. Una piccola nota di demerito va invece ai quadranti che misurano la velocità del servizio e che compaiono per un breve istante dopo ogni battuta. Forse a causa dell'incomparabile gusto per l'esagerazione proprio dei giapponesi, questi piccoli display propongono spesso e volentieri cifre decisamente inverosimili... sarà una delusione per i programmatori dell'Imagineer, ma neanche Ivanisevic riesce a servire a 260 km/h!

• Pentothal

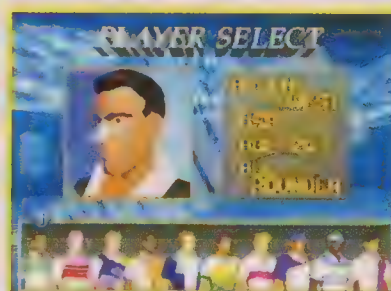
Si ringrazia Play Game Shop (TO)



L'allenamento è utile per migliorare i propri colpi.



Il nostro amico Fox ha poche possibilità di vincere il game.



VIRTUAL OPEN TENNIS

Il giudizio su *Virtual Open Tennis* nasce da un paradosso: si tratta di un gioco tridimensionale poco riuscito e quindi, di un buon arcade tennistico. Cerchiamo di chiarire: un'impostazione tridimensionale come quella realizzata in questo titolo è più una questione puramente estetica che una vera rivoluzione nella struttura di gioco. È un 3D all'acqua di rose che non ha quasi nessun impatto sui meccanismi simulativi: a parte qualche evoluzione grafica, i giocatori di *VOT* non possono fare nulla di più di quanto non potrebbero fare se fossero semplicemente stati disegnati in forma di sprite. Se questa sia stata o meno intenzione dei programmatori, in fondo, non ci interessa più di tanto: quel che ci troviamo fra le mani è un titolo immediato e giocabile come un buon tennis bidimensionale, vestito a festa per partecipare al Gran Galà dei Giochi Sportivi Tridimensionali per 32 Bit. La quantità di divertimento che se ne può trarre (supremo metro di valutazione per ogni prodotto videoludico) è ragguardevole: il verdetto, pertanto, è positivo.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

SATURN

GIOCABILITÀ

È buono il controllo sul giocatore: in linea di massima si riesce sempre a comunicare col joystick il movimento che si vuole compiere, senza incomprensioni.

SFIDA

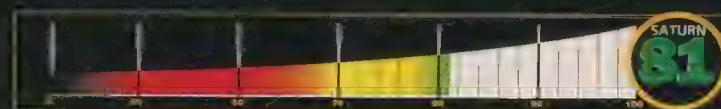
Ci si diverte fin dalle partite d'esordio e, grazie al completo set di opzioni, l'interesse viene rivitalizzato dalla possibilità di cambiare formula di gioco.

GRAFICA

Il motore grafico di *Virtual Open Tennis* non è così sofisticato nella scelta dei colori, ma è in grado di creare scene molto belle, soprattutto in termini di movimento.

SUONO

Come è ovvio, dato il tipo di gioco, quel che manca è il suono: non c'è neppure il rumore della palla che rimbalza sulla rete.



SOTTO CONTROLLO

Per correre

Per spostare il giocatore sul campo



Per richiamare la schermata dei punteggi

Per tirare una volée smorzata

Per colpire la palla di piatto/fare una volée secca

Db-Line

SOLO DI NOTTE

TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

VENDITA DIRETTA NOTTURNA PRODOTTI PLAYSTATION SONY
SOLO DALLE ORE 19:00 ALLE ORE 1:00 DI NOTTE.

SUPEROFFERTISSIMA



TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITIMI AVENTI DIRITTO.

SONY PLAYSTATION

+ CD DEMO

+ 2 JOYPAD LIT. 759.000

JOYPAD GFORCE COMMANDER LIT 49.000

JOYPAD SONY LIT 64.000 - MEMORY CARD LIT 49.900

AIR COMBAT	LIT.	109.900	RAY MAN	LIT.	109.900
DESTRUCTION DERBY	LIT.	119.900	RIDGE RACER	LIT.	119.900
FIFA SOCCER 96	LIT.	119.900	STREET FIGHTER 2 THE MOV.	LIT.	99.900
INT. CHAMP SOCCER	LIT.	109.900	TEKKEN	LIT.	119.900
JUMPING FLASH	LIT.	109.900	THEME PARK	LIT.	124.900
KILLEAK THE BLOOD	LIT.	119.900	TOSHINDEN	LIT.	109.900
NBA TOURN EDITION	LIT.	99.900	TOTAL ECLIPSE TURBO	LIT.	114.900
NOVASTORM	LIT.	109.900	TRUE PINBALL	LIT.	109.900
POWER SERV. TENNIS	LIT.	109.900	WIPE OUT	LIT.	119.900
RAPID RELOAD	LIT.	109.900	WORMS	LIT.	109.900
RAYDEN PROJECT	LIT.	109.900	WWF WRESTLEMANIA	LIT.	99.900

DB-LINE srl - TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

A FIRENZE

millenium

CD-ROM VIDEOGAMES

millenium

tutto per videogiochi

in via di Ripoli angolo via del Paradiso

TEL. 055/6581435 - FAX 055/6581662

vasto assortimento di

NINTENDO GAME GEAR

SUPERNINTENDO ULTRA 64

SEGA GAME GEAR MEGADRIE SATURN SONY

PLAYSTATION PANASONIC 3DO NEO GEO

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(vicino Piazza Adriano)
TELEFONO e FAX 011/4340289

UNA TELEFONATA SALVA IL PORTAFOGLIO
Orario: LUNEDÌ - VENERDÌ 14,00 /19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO
CENTRO AUTORIZZATO ABBONAMENTI VIDEO ON LINE

TITOLI S. NINTENDO

- YOSHI'S ISLAND (E)	L. 135.000
- KILLER INSTINCT (E)	L. 148.000
- PRIMAL RAGE (E)	L. 124.000
- BATMAN FOREVER (E)	L. 124.000
- WIZARDRY (U)	L. 88.000
- BREATH OF FIRE (U)	L. 104.000
- ROCKMAN 7 (J)	L. 109.000
- SECRET OF EVERMORE (U)	L. 154.000
- SECRET OF MANA 2	TEL.
- FIFA 96 (E)	L. 128.000
- DIDDY'S KONG QUEST (E)	L. 154.000
- MEGA MAN X2 (U)	L. 109.000
- N.B.A. JAM T.E. (U)	L. 99.000
- INT. S.S. SOCCER DE LUXE (E)	L. 152.000
- DOOM (U)	L. 149.000
- T2 ARCADE GAME (J)	L. 59.000
- DONKEY KONG COUNTRY (U)	L. 99.000
- SOCCER KID (J)	L. 79.000
- MORTAL KOMBAT 3	L. 128.000
- STUNT RACE FX (E)	L. 54.000
- S. TURRICAN 2(E)	L. 108.000
- POCKY & ROCKY 2 (E)	L. 88.000
- PAC - ATTACK (E)	L. 52.000
- JUDGE DREDD	L. 124.000
- HAGANE (E)	L. 89.000
- SUPER BC KIDS (E)	L. 98.000
- FEVER PITCH SOCCER (E)	L. 99.000
- JUSTICE LEAGUE (E)	L. 129.000
- DEMOLITION MAN (E)	L. 118.000
- SUPER STREET FIGHTER 2 (U)	L. 98.000

TITOLI NEO GEO CD da L. 49.000

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - 3 DO - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

PER MOTIVI DI SPAZIO NON È POSSIBILE ELENCARE TUTTO IL DISPONIBILE

TELEFONATE!!!

SATURN

- GALE RACER	L. 89.000
- CLOCKWORK KNIGHT	L. 99.000
- GOLDEN AXE THE DUEL	L. 139.000
- X - MEN	TEL.
- PRETTY FIGHTER	L. 129.000
- WING ARMS	L. 139.000
- FIFA 96	TEL.
- SEGA RALLY	TEL.
- RAYMAN	TEL.

SONY PSX

- GIOCHI VERSIONE PAL	da L. 95.000
- COSMIC RACE (J)	L. 129.000
- GUNDAM (J)	L. 159.000
- JUMPING FLASH (S)	L. 129.000
- PHILOSOMA (S)	L. 159.000
- WINNING ELEVEN SOCCER (S)	L. 159.000
- MAGIC BEST WARRIOR'S (S)	L. 149.000
- PRIME GOAL (S)	L. 149.000

- FIFA 96	TEL.
- ZEITGEST (S)	L. 169.000
- TEKKEEN 2	TEL.
- HYPER FORMATION SOCCER (S)	L. 172.000
- RIDGE RAGER (S)	L. 149.000
- THO SHIN DEN (S)	L. 139.000
- RAYMAN (U)	L. 129.000

CONSOLES

- MEGADRIE 2 - con 2 Joypad 6 tasti	L. 209.000
- MEGADRIE 2 - con 2 Joy/6t + 1 Gioco	TEL.
- S. NINTENDO con 2 Joy + Star Wing	L. 239.000
- S. NINTENDO con 2 Joy + Gioco a scelta	TEL.
- S. NINTENDO con 2 Joy + M. All. Stars	L. 249.000
- S. FAMICOM + Scart + 1 Gioco + Converter	L. 388.000
- NEO GEO CD con 6 giochi	L. 899.000
- SATURN PAL E JAP / PSX JAP	TEL.
- SONY PSX PAL	L. 719.000
- SONY PSX PAL con GIOCO	L. 799.000
- MEGA DRIVE (Occasioni) da	L. 124.000

TITOLI MEGA DRIVE

- MORTAL KOMBAT 3	L. 109.000
- CANNON FODDER	L. 99.000
- SUPER S. FIGHTER 2	L. 89.000
- FIFA 96	L. 116.000
- MICROMACHINE 96	L. 104.000
- FIFA INT. SOCCER 95	L. 69.000
- ROAD RASH 3	L. 69.000
- SAMURAI SHODOWN	L. 109.000
- ASTERIX POWER OF GODS	L. 109.000
- BATMAN FOREVER	L. 104.000
- DESERT DEMOLITION	L. 99.000
- ALIEN SOLDER	L. 109.000
- STREET RACER	L. 89.000
- CONTRA HARD CORPS	L. 98.000
- SONIC SPINBALL	L. 68.000
- BLOOD SHOT	L. 64.000
- WINTER OLYMPICS	L. 44.000
- FIVER PITCH	L. 89.000
- JUDGE DREDD	L. 109.000
- TITOLI MEGA DRIVE da	L. 16.000

FANTASTICO!!!
VENDITE RATEALI
SENZA
INTERESSI

TUTTO IL MATERIALE È COPERTO DA GARANZIA

PREZZI IVA COMPRESA !!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Casa: **ELECTRONIC ARTS**N°Giocatori: **1/4**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **3**

L'Electronic Arts è stata la prima, con la sua fortunata collana EA Sports, a proporre il modello del "gioco sportivo seguito dall'anno di edizione". Si tratta di

una formula commerciale ormai collaudatissima che consiste nell'acquistare la licenza ufficiale di una federazione sportiva americana (o di un evento particolare, come nel caso della coppa del mondo di rugby 1995) e nello sfornare con regolarissima cadenza annuale nuove edizioni leggermente modificate e migliorate dello stesso gioco.

Nel caso dell'hockey su ghiaccio, NHL 96 è ormai il quinto episodio della serie, e le novità rispetto a NHL 95 sono come al solito marginali. Per prima cosa sono state reintrodotti le azioni violente in cui i giocatori si sbattono senza troppi

rimpi contro le barriere laterali o lunghi distesi sul ghiaccio: quella delle "botte da orbi" (peraltro tipiche di questo sport) era una mancanza che si faceva sentire già da NHL 94 e che la Electronic Arts aveva probabilmente scelto in nome della solita, onnipresente "political correctness" americana: per fortuna si sono ravveduti. Dal punto di vista grafico i frame di animazione hanno ricevuto una rinfrescata complessiva (la maggior parte delle nuove animazioni, comunque, riguarda proprio le azioni violente). Secondo la documentazione che accompagna il gioco, inoltre, i giocatori controllati dal computer sono ora gestiti con nuovi algoritmi di intelligenza artificiale, ma sinceramente non siamo riusciti a ravvisare



L'aggiunta delle azioni "violente" non arricchisce l'azione di gioco.



La visuale è sempre quella che ha reso famoso il primo titolo.



alcuna novità. Più concreta e tangibile è invece l'introduzione di una nuova mossa, denominata Spin-O-Rama, che si esegue tenendo premuto il tasto Start e consiste in una giravolta su se stessi che in molti casi può servire per spiazzare i difensori avversari e liberarsi lo spazio per il tiro.

Restano ovviamente disponibili le tonnellate di opzioni che gli affezionati di questa serie già conoscono: in ordine sparso necessariamente incompleto possiamo citare la compravendita di giocatori, l'editor che permette di creare dal nulla fino a 19 nuovi giocatori, il replay mode che ripropone le azioni migliori con i comandi di un videoregistratore e il battery backup che registra alla fine di ogni partita la situazione della stagione (84 incontri) e dei playoff. Al di là delle numerose schermate di opzioni, poi, si stende il solito mare di giocabilità dei titoli EA Sports NHL.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (To)

NHL 96

Il primo titolo di questa serie era un fantastico gioco: da allora le nuove edizioni si sono succedute regolarmente, ognuna caratterizzata da un progressivo, quanto marginale, miglioramento della qualità complessiva. Ogni anno il problema è lo stesso: si tratta di un ottimo gioco in sé, ma l'esiguità delle differenze apportate rispetto all'uscita precedente ne fiacca il valore relativo, soprattutto per coloro che già possiedono una cartuccia della serie. Allora come giudicarlo? Come se fosse un gioco completamente nuovo e del tutto indipendente dai precedenti (e quindi semplicemente un ottimo prodotto), oppure come se fosse un tentativo di sfruttare per l'ennesima volta la licenza dell'NHLPA? Come sempre, bisogna trovare un equilibrio fra le due esigenze. E così il consiglio che possiamo darvi è per forza di cose banale: "Compratelo solo se non avete nessun altro titolo della serie o se siete tanto fanatici da accontentarvi delle poche caratteristiche nuove".

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
È veramente ottimo: i giocatori rispondono con prontezza e realismo e si possono imbastire con facilità azioni spettacolari. Carina la nuova rotazione Spin-O-Rama

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
C'è veramente di che divertirsi, non solo per la giocabilità ma anche per la possibilità di scegliere fra numerosi livelli di gioco.

PRATICA

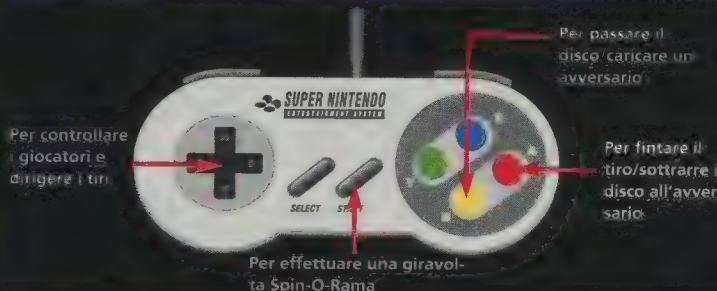
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Non è particolarmente basureggiante, ma in fondo questo è da sempre lo stile della EA Sports. Giocare a hockey non è solo questione di realismo, ma anche di divertimento.

ONORE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Molto belle (ma lo erano anche negli ultimi precedenti) le tradizionali immagini di gioco, gli effetti sonori e la musica.



SOTTO CONTROLLO



Casa: **KONAMI**

N° Giocatori: **1/2**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **8**



Credo che ricordare tutti i titoli che la demenziale Konami ha improntato sul mondo dei "manga", specialmente per quel che riguarda l'aspetto dei suoi personaggi e le ambienta-

zioni delle loro avventure, sia impresa riservata a pochi eletti, specialmente perché sono ormai dieci anni che la software house in questione sforna con un invidiabile ritmo prodotti di questo tipo. È proprio in occasione di questo "compleanno" quindi, che *Twin Bee* esce in confezione deluxe, ossia con due giochi, peraltro molto simili fra loro, sullo stesso CD. Il concept si mantiene sulla falsariga di *Parodius*, si tratta in sostanza di uno sparatutto a scorrimento verticale pieno di richiami alla fumettografia nipponica, con un sacco di stranezze come forchet-



Alcuni nemici zoomano, anche se l'effetto non è dei migliori.



Twin Bee

DELUXE PACK

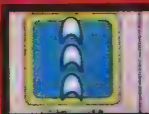


Uno dei mega-boss di fine livello che dovrete abbattere.

UN COLPO DA MAESTRO

Qualche delucidazione sulle funzioni di alcuni tra i più importanti bonus che potrete raccogliere durante il gioco risolverà ogni vostro eventuale dubbio.

PROIETTILI DI ENERGIA



Il potere di questa icona consente al personaggio di aumentare la propria velocità di

movimento. Peccato che ogni volta che si viene colpiti la si perda, come tutti gli altri bonus.

PROIETTILI A VENTAGLIO



L'astrosoldato mantiene intatto il suo arsenale di fuoco antirive, e nel contempo acquisisce quattro

potentissime palline che colpiscono gli avversari provenienti dal lato.

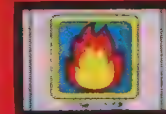
BOMBA VOLANTE



È una delle più semplici oggettivi, che faciliterà il vostro compito di "vigilante spaziale": ha la stessa

potenza d'impatto delle bombe normali, ma anziché esplodere al suolo viene usata per colpire a distanza.

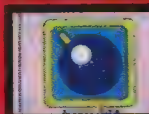
FUOCO



Un vero e proprio lancifiamme prenderà il posto del vostro arsenale tradizionale: peccato che,

sebbene molto distruttivo, risulta abbastanza inutile sulle lunghe distanze.

BOMBE



In pratica non si tratta altro che di una smart bomba: se non avete

tempo di inquadrare i vostri nemici sul terreno, potrete sempre farne piazza pulita uccidendoli al momento giusto.

COMPAGNO D'ARME

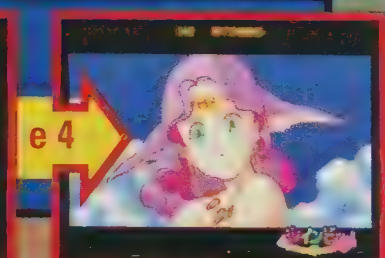


Deci ci può essere di meglio di un amico che viene in vostro soccorso, per aiutarvi a difendervi dagli

attacchi nemici? Di unico alla vostra navetta, utilizzando le stesse armi e indipendentemente con la potenza di fuoco.

PICCOLI ROBOTINI CRESCONO

I simpatici personaggi di *Twin Bee* lasciano i puzzle game, per ritornare nel fantastico mondo degli sparatutto



te volanti, gatti in formato mammoth, ortaggi assassini e, ultime ma non per questo meno appagabili, le ormai storiche campanelline da prendere al volo: sparando su questi graziosi oggettini bisogna cambiarne il colore fino a raggiungere quello desiderato, e poi impossessarsene rapidamente per ottenere il bonus più astrusi. Se dal punto di vista concettuale non cambia quindi poi molto da un episodio all'altro dello shoot'em up in questione, tra questi rimangono invece alcune varianti specialmente a livello grafico e di sfida: nella prima "puntata" si sprecano le scelte cromatiche (oltretutto di grande effetto), proponendo, oltre al modo "practice" (che non consente di andare comunque oltre un certo punto del percorso), il modo "normal" e quello "special", con differenti colorazioni dei vari fondali; la grafica è ben definita e

decisamente fluida, anche con quantità impressionanti di sprite su schermo, e le scenette semi-animate di intermezzo risultano decisamente divertenti. Peccato non si possa dire lo stesso della durata del gioco, davvero misera se si tiene conto del filone a cui appartiene il titolo. Nella seconda parte, il problema si ripresenta, ma rovesciato: a fronte di una longevità maggiormente elevata non si può non notare una realizzazione tecnica più che nella norma, forse perché si tratta, in questo caso, di una conversione da un titolo che ha ormai quattro anni sulle spalle. Sia quel che sia, questo *Twin Bee* non ci ha convinto granché, ma non dovrebbe dispiacere agli amanti del genere: Giapponesofili, siete avvertiti...

•Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (MI)



TWIN BEE "DELUXE PACK"

Dopo la conversione di *Parodius* per Saturn, risultata migliore di quella per PSX (ma ancora con qualche difettuccio), speravamo almeno di poter vedere in breve tempo un altro dei classici della Konami convertito, aggiornato e migliorato per la console della Sega. Con questo non vogliamo dire che *Twin Bee* sia una trasposizione poco riuscita o che presenti difetti di qualche tipo, visto che la versione arcade è l'esatta copia di quella da bar, mentre l'episodio nuovo non è niente male... Bisogna però mettersi in testa che la maggior parte delle volte la struttura di un gioco ideato per trovare posto nelle sale giochi, non sempre si sposa felicemente con i sistemi casalinghi. Quindi, se da una parte si spendono i gettoni per poter continuare, sul Saturn tutto è assolutamente gratis (CD e corrente a parte, naturalmente) e quindi per finire il gioco basta andare avanti all'infinito, con il rischio di accorciarne la longevità prima ancora di rendersene conto. Per questo motivo, due o tre stage in più, e una difficoltà maggiore, sarebbero stati graditi.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

SATURN

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Come al solito immediata e estremamente coinvolgente. Da non dimenticare l'opzione per due giocatori, azzeccatissima.

SFIDA

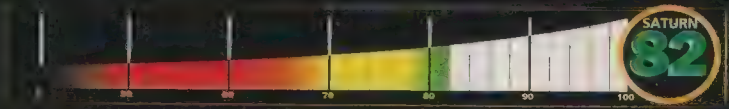
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Il terzo e unico punto debole del gioco. Malgrado il CD contenga due giochi, la loro brevità ne riduce di molto la longevità.

GRAFICA

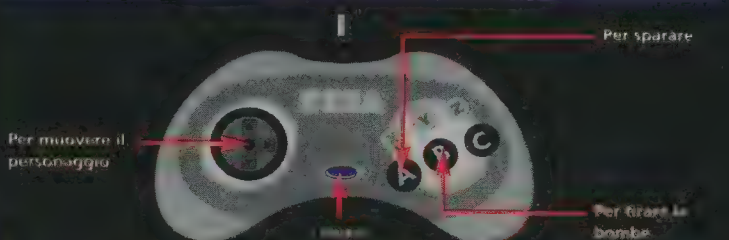
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Strepitosa, divertente e colorata come ogni volta che Konami ci propone un nuovo titolo.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Non brillante come in *Parodius* ma comunque di buona qualità.



SOTTO CONTROLLO



Lollipop

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CÀ DI SOLA - CASTELVETRO (MODENA) TEL./FAX 059/702235

**PERMUTA
DELL'USATO**

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

**PSX EURO
L. 749.000**

ECCO ALCUNI DEI NOSTRI PREZZI FOLLI:

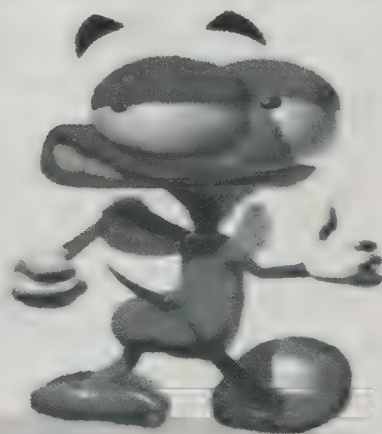
NOLEGGIO CARTUCCE
NOLEGGIO CONSOLLE
OFFERTA DEL MESE: 32X USA

L. 1.000 AL GIORNO
L. 2.000 AL GIORNO
L. 120.000!!!

REGALATI UNA CONSOLE A 32bit... da noi puoi pagarla a RATE !!!



PACMAN
Via Paciaudi n°2/E
Tel. 0521-200147
43100 -- PARMA
Accanto al CINEMA VERDI



SUPER NINTENDO

GAME BOY

SONY

SEGA

SONY PLAYSTATION EURO:
750.000 !!!
SEGA SATURN EURO + GIOCO
1.120.000 !!
Titoli PLAYSTATION
da £. 109.000
Titoli SATURN
da £. 129.000
Inoltre titoli per:
GAME BOY, SNES,
MEGA DRIVE; GAME GEAR
Vasto assortimento
PC-CDROM



Casa: **INTERPLAY**N°Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **1**

Tutto incominciò con questo gioco. L'attuale tendenza di andare a produrre continue divagazioni sul tema degli sparatutto in soggettiva tridimensionale (la cosiddetta Doom mania) è nata col primo grosso successo della id Software: *Wolfenstein 3D*, uscito quasi tre anni fa per PC (e conosciuto anche come *Spear of Destiny*, nome della versione commerciale). Oggi, piuttosto inaspettatamente a dire il vero, viene convertito per l'Interactive Multiplayer ma, in un periodo in cui non si fa che parlare dei giochi di nuova generazione, con motori grafici in 3D sempre più sofisticati (per inciso, la id sta preparando *Duke*, un titolo che sembra stare a Doom come Doom sta a *Wolfenstein 3D*), l'uscita di un gioco così datato appare veramente un nonsense. La 3DO Company aveva più volte annunciato come imminente il lancio di una versione originale di Doom, che avrebbe dovuto offrire caratteristiche inedite per ogni altra piattaforma: i possessori della macchina di Trip Hawkins hanno atteso pazientemente, nonostante il ritardo rispetto alle conversioni realizzate per altre console (Jaguar, 32X e Super Nintendo), ma ora che viene loro proposto *Wolfenstein 3D* avrebbero buoni motivi per lamentarsi (ancora una volta...) delle strategie software del consorzio 3DO.

Fatta questa doverosa premessa, non si può negare che *W3D* sia ancora oggi un gioco immediato e divertente: ci si ritrova nel cuore di una base nazista, armati solo di un coltello e di una pistola, con l'obiettivo di aprirsi la via massacrando soldati, pastori tedeschi, zombie, giungendo infine allo scontro finale con Adolf Hitler in persona (per l'occasione armato di un'elegante coppia di mitragliatrici da braccio). La meccanica di gioco è sempre la stessa: si spara a tutto ciò che si muove e si raccolgono le munizioni dai cadaveri; si cercano chiavi e power-up assortiti fino a trovare l'uscita che porta



Le svastiche avevano fatto credere a qualcuno che fosse un gioco nazista.



Il dettaglio grafico su 3DO è superiore a quello delle altre versioni.



I cani sono degli avversari decisamente pericolosi e ostinati.

Wolfenstein 3D

al livello successivo (a quel punto si può salvare la partita). La grafica è abbastanza elementare, con soffitti e pavimenti privi di texture mapping; il tutto, comunque, si muove velocemente.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)



WOLFENSTEIN 3D

Siamo indubbiamente di fronte a un "classico", ma non è certo di una conversione old-style che questa macchina ha bisogno oggi. La politica pubblicitaria della 3DO Company punta ancora sul confronto diretto con la concorrenza a 32 bit e adotta lo slogan: "We got it. They don't", cioè "Noi ce l'abbiamo. Gli altri no.". Orbene, di fronte a un'uscita come quella di *W3D* si può quantomeno contestare un'incongruenza nella strategia commerciale. Resta il fatto, però, che con questo pezzo di software qualsiasi giocatore saprà passare ore e ore di vero divertimento, il che è senz'altro meglio di qualche insulso pseudo-film interattivo saturo di FMV e ingiocabile. Se non siete dei fanatici dei videogiochi all'ultima moda, e cercate qualcosa di immediato e godibile, allora *W3D* potrebbe fare per voi. Se invece rifiutate l'idea di aver comprato un 3DO per farci girare del software obsoleto, sappiate che avete la nostra comprensione (per quel che ve ne potete fare): non resta che aspettare Doom, speranzosi. Ma a questo punto potrebbe uscire nel 1998...

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

3DO

GIOCABILITÀ

Non c'è nessun rilievo da fare sul sistema di controllo: tutto funziona egregiamente, anche se per questi giochi continuo a preferire la tastiera al joystick.

SFIDA

Ci sono in tutto quasi cento livelli, suddivisi in episodi, con quattro gradi di difficoltà (l'ultimo dei quali decisamente forte). La longevità è buona.

GRAFICA

È veloce, ma ci mancherebbe altro... Le stanze sono piuttosto spoglie, mentre pavimenti e soffitti sono privi di texture mapping: non un gran lavoro per la CPU.

SONORO

È identico all'originale, e quindi sente il peso degli anni. Comunque svolge dignitosamente la propria funzione di accompagnamento, l'importante è suonare.



SOTTO CONTROLLO

Per scivolare sulla sinistra

Per scivolare sulla destra

Per muoversi attraverso le basi naziste

Per richiamare la mappa del livello (solo la parte esplorata)

Per correre

Per aprire le porte
Per sparare con l'arma selezionata

Casa: **TONKIN HOUSE**N°Giocatori: **1/2**Continua?: **SALVATAGGI**Livelli di difficoltà: **1**

Quando, alla fine di novembre del 1990, il Super Famicom fu finalmente messo in vendita nei negozi giapponesi, le prime scorte andarono immediatamente esaurite e in molti casi si registrarono dei veri e propri tumulti fra gli acquirenti. La causa di un così rapido successo era da imputare (oltre al grande carisma della Nintendo sul mercato interno) alla disponibilità, al momento del lancio, della migliore "starting line-up" di titoli che la storia dei videogiochi ricordi: insieme al Super Famicom i giapponesi poterono immediatamente mettere le mani su un poker di giochi veramente eccezionale: *Super*

Mario World, *Pilotwings*, *F-Zero* e *Super Tennis*. Di questi quattro (tutti "classici" venduti in milioni di unità), solo *Super Tennis* non proveniva dalla Nintendo stessa: la software house si chiamava Tonkin House; un nome che è rimasto scolpito nella memoria degli Snesser di tutto il mondo, e quel gioco di tennis rimane

ancora oggi il titolo più divertente e godibile dell'intero panorama videoludico. Oggi, a distanza di cinque anni, e dopo aver sempre negato allo SNES la gioia di un sequel, la Tonkin House ritorna sul luogo del delitto con un nuovo titolo di palla e racchette, scegliendo anche questa volta, come con il Super Famicom nel 1990, la piattaforma tecnicamente più avanzata sul mercato. Con una PlayStation nelle mani dei programmatori, naturalmente, la scelta dell'impostazione di gioco non poteva non ricadere sul 3D poligonale: i giocatori sono realizzati con una bella



Una delle simpatiche animazioni che accompagnano la sconfitta.

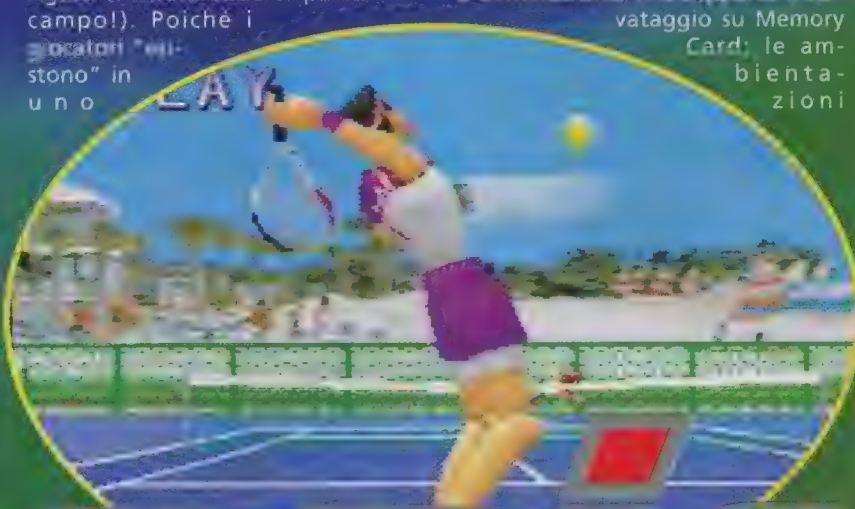


Giocare all'aperto è sicuramente più piacevole e spettacolare.

costruzione di figure solide colorate e rivestite, come al solito, da texture mapping (gli effetti più evidenti dell'adozione di questa tecnica si notano negli incredibili pantaloncini a quadretti indossati da alcuni atleti: tanto kitch che persino Agassi si rifiuterebbe di portarli in campo!). Poiché i giocatori "vibrono" in un o

spazio tridimensionale è anche possibile scegliere fra numerose prospettive diverse: ce ne sono nove in tutto, ma se non dovessero bastare se ne può anche scegliere una "custom" che si imposta a piacere col joystick e viene poi mantenuta dal gioco per tutta la durata della partita. Fra le nove preimpostate, comunque, si ritrova quella classica "televisiva" dall'alto che gli affezionati giocatori di *Super Tennis* ben conoscono.

Sul fronte delle opzioni *V-Tennis* non è avaro: oltre alla possibilità di creare dal nulla un proprio giocatore personalizzandolo sotto ogni profilo, sia tecnico che estetico (vedi box), si può scegliere una partita secca su terra, cemento, sintetico e erba, oppure il classico torneo a eliminazione, che supporta il salvataggio su Memory Card; le ambientazioni



V-Tennis



Sullo 0/15 ci apprestiamo a servire per cercare di non subire un break che potrebbe compromettere la conquista del set.



Come in tutti i giochi di tennis che si rispettino si può scegliere tra differenti superfici che influenzano in modo diverso il movimento della palla.



I giocatori poligonali non sono eccessivamente dettagliati ma si muovono in modo fluido e realistico. Questa è la nuova generazione di giochi in 3D.

spaziano da un palazzetto indoor a uno stadio all'aperto, da New York alle isole Fiji, dove si palleggia a pochi metri dal mare, dal Giappone, con tanto di tempio e monte Fuji sullo sfondo, a un'infuocata località di nome Kilauea il cui tratto caratteristico è un vulcano in piena eruzione! Naturalmente è consentita la possibilità di selezionare tutte le permutazioni possibili di incontri singoli e doppi, a uno o due giocatori umani, in modalità competitiva o cooperativa. È particolarmente utile, inoltre, l'opzione che permette di disabilitare i cambi di campo: in questo modo, giocando da soli contro la CPU, si può evitare di giocare dalla

parte sfavorevole. Il quadro delle caratteristiche di questo titolo è completato dalla presenza di un puntuale commento vocale che, grazie a effetti campionati (in lingua inglese: God save the Queen...), sottolinea l'esito di ogni punto.

• Pentathlon

Si ringrazia Play Game Shop (TO)



Fate molta attenzione a non colpire il windsurfer con la pallina!



V-TENNIS

Il primo impatto con V-Tennis non è dei più immediati. Il passaggio dal 2D al 3D (che è diventato praticamente un obbligo per il software dei 32 bit) non ha giovato alla giocabilità. Percepire con esattezza la distanza relativa fra il giocatore e la pallina non è cosa semplicissima, e ci si scopre talora ad agitare la racchetta in aria come fosse uno scaccia-mosche, cosa che non accadeva mai e poi mai in Super Tennis, dove la coordinazione veniva spontanea fin dal primo palleggio. Non c'è dubbio che la costruzione poligonale dei giocatori e dell'ambiente di gioco sia un fattore di spettacolarità che introduce elementi nuovi non implementabili in un gioco bidimensionale (basti pensare alla scena - molto comica - che si svolge alla fine di ogni partita, quando il giocatore sconfitto, inquadrato da vicino, cade all'indietro a peso morto come un sacco di patate, quasi schiacciato dal peso dell'umiliazione...). Il dato di fatto, però, è che Super Tennis, cinque anni fa, era semplicemente più divertente. Che ci volete fare? Così stanno le cose.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

UN GIOCATORE SU MISURA

Come abbiamo accennato nel testo della recensione, in V-Tennis i programmatori hanno incluso un editor che permette di creare e accompagnare alla conquista dei più prestigiosi tornei mondiali un giocatore personalizzato. Le caratteristiche verranno salvate sulla Memory Card: basterà che selezionate "Edit" all'inizio del gioco e potrete accedere a questi menu.

UNIFORME



Una delle caratteristiche più simpatiche di questo gioco è la cura con cui i programmatori hanno

realizzato l'abbigliamento dei tennisti. Se sentite in voi l'estro dello stilista, potrete cimentarvi nella creazione di un completo da gioco inedito. La palette della PlayStation vi permette di scegliere tra i colori pastello (stile Sergio Tacchini) o le tinte acide (se preferite la Nike).

NOME



Qui c'è ben poco da dire, se non che sarebbe ora di imparare una volta per tutte la lingua di

Kurosawa, della Takahashi e, soprattutto, di Miyamoto. Attendendo l'uscita americana o europea di V-Tennis (e ricordando i buffissimi nomi che la Tonkin House aveva dato ai giocatori di Super Tennis), potete incominciare a esercitarvi con gli ideogrammi di questo menu: chissà cosa ne viene fuori.

PROFILI



La cosa più facile da stabilire è l'aspetto del vostro giocatore.

In pratica si tratta di applicare i principi della fisiognomica Lombrosiana al gioco del tennis. E cioè: lineamenti duri e decisi=attitudine al serve-and-volley; lineamenti più delicati=attitudine difensiva al palleggio da fondo campo. Oppure potete provare a farvi un autoritratto.

PARAMETRI



Le caratteristiche del giocatore sono articolate in cinque categorie: servizio, dritto, rovescio, ve-

locità e potenza. In questo menu potete plasmarle a piacimento. Ogni voce ha un punteggio: si parte da dei valori predeterminati e poi, premendo un tasto, si stabilisce l'ammontare (casuale) di punti bonus che possono poi essere distribuiti, secondo le vostre inclinazioni, alle varie caratteristiche.

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Per carità: una volta presa la mano ci si diverte, e molto. Ma il feeling non è così totale come quello del suo illustre (per quanto bidimensionale) predecessore.

SFIDA

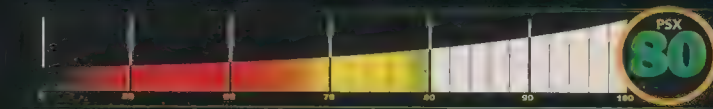
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Le tante opzioni permettono di configurare il gioco in molti modi diversi. Come sempre il massimo del divertimento si trae in compagnia di un altro giocatore umano.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Il motore grafico è un bel diavolo: non ci sono da biasimare i suoi limiti, ma la sua potenza è impressionante.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Gli effetti sonori sono nella media, ma si fa particolarmente apprezzare la presenza della voce campionata della campionessa.



SOTTO CONTROLLO



JAPAN Mania

C.so Regina Margherita 221 G (TO) 10144
Tel. 011 482634 - Fax. 011 482146
CHIUSO IL LUNEDÌ MATTINO

CON GARANZIA



NEO GEO CD +
5 GIOCHI A SCELTA
£. 760.000

NEO GEO CD

CON GARANZIA



SONY PLAYSTATION PAL
UNIVERSALE
£. 765.000

PSX

BURNING FIGHT
CRAZY MAHY ONG
CYBER LID
DUNK DREAM
GHOST PILOT II
FIRE SUPLEX
GALAXY FIGHT
KING OF FIGHTERS 96
VIEW POINT
SAMURAI SHODOWN II
SUPER SIDEKICK III
WORLD HERO PERFECT

NBA JAM T.E. USA
TEKKEN II JP (N)
TOSHINDEN 2 USA (N)
DARK STALKERS JP
KLEACK THE BLOOD II JP (N)
PRIMAL RAGE JP (N)
NAMCO MUSEUM JP (N)
STRIKER JP
WIPE OUT
RAY MAN USA
TOTAL ECLYPSE JP
AIR COMBAT

CON GARANZIA



PANASONIC 3DO FZ10
£. 799.000

3DO PANASONIC

BALL Z
CREATURE SHOCK
DEADALUS ENCOUNTER
DOOM
DRUG WARS
FLYING NIGHTMARES
NHL HOCKEY
SPACE HULK
STRIKER
SYNDICATE
KINGDOM
SAILOR MOON
MAD DOG II

CON GARANZIA



SEGA SATURN JP
£. 820.000

SEGA SATURN

DARIUS JP (N)
SPACE ACE
SEGA RALLY JP (N)
VAMPIRE HUNTER JP
X-MAN JP
HANG ON 95 JP
VIRTUAL FIGHTER II JP (N)
VIRTUAL FIGHTER REMIX JP
FORMULA 1 LIVE JP
MORTAL COMBAT II
DAYTONA USA JP
GOLDEN AXE JP
VIRTUAL COP + GUN JP (N)
SHINOBI JP

PREZZI CONCORRENZIALI - VENDITA PER CORRISPONDENZA (PERMUTA DELL'USATO)
PER OGNI ACQUISTO SUPERIORE ALLE 120.000 DI SOFTWARE AVRAI DIRITTO AD UNA
SPEDIZIONE GRATUITA.

GADGET, POSTERS, VIDEOCASSETTE, CD, MODELLINI, BANDAI, STATUETTE IN RESINA,
E TUTTO CIO' CHE DESIDERI SUI TUOI MANGA PREFERITI!!!!

TELEFONA SUBITO !! (Offerte valide fino ad esaurimento merce)

ALCUNI TITOLI:
CRUISIN USA
KILLER INSTINCT
ULTRA DOOM
TOP GUN



OFFERTISSIME!!!!
di (N) NATALE



ULTRA 64
LA TUA PAZIENZA E' STATA PREMIATA!!
disponibile da Dicembre 1995

SUPERBOY 7

Vasto assortimento ed ultime novità
per la vendita e il noleggio di
videogiochi

NINTENDO • SEGA • SONY • SNK • PC CD-ROM

PSX

X-com ufo defense	(USA)	£ 119900
Rayman	(USA)	£ 119900
Fifa 96	(USA)	£ 129900
Minnesota fats	(USA)	£ 129900
Power serve tennis	(USA)	£ 119900
Off world extreme	(USA)	£ 109900
Hermite hopper head	(JAP)	£ 149900
Twinbee Dx	(JAP)	£ 149900
Off world interceptor	(JAP)	£ 149900
Striker	(JAP)	£ 164900

Saturn

Rayman	(USA)	£ 109900
NHL all star hockey	(USA)	£ 129900
Rom. 3 Kingdom IV	(USA)	£ 129900
Minnesota fats	(USA)	£ 115500
Virtual open tennis	(JAP)	£ 149900
F1 live formation	(JAP)	£ 149900
Powerful baseball 95	(JAP)	£ 109900
Tv slam dunk	(JAP)	£ 129900
Wing arms	(JAP)	£ 129900
King of spirits	(JAP)	£ 129900

Super Nintendo

Nba live 96	(USA)	£ 134900
S. Evermore	(USA)	£ 147000
Yoshi Island	(USA)	£ 159000
Pocky Rocky 2	(USA)	£ 77000
Kirby's d. course	(USA)	£ 98000
Mortal K. 3	(USA)	Telefonare
Front mission	(JAP)	£ 147000
The fireman	(JAP)	£ 128000
Weapon lord	(USA)	£ 139900
Big sky trooper	(USA)	£ 125000

ATTENZIONE!
IN PALIO UNA
SETTIMANA BIANCA

Con un minimo di £ 200.000
di acquisto durante il mese
di Dicembre avrete la possibilità
di trascorrere una fantastica
vacanza per due persone
in Trentino.

00154 ROMA via Prospero Alpino, 56

Tel. 5754380

CONSOLE GAMES

51015 - MONSUMMANO TERME (PISTOIA) - VIA EMPOLESE, 36

TEL. 0572/953618 - FAX 0572/951864

SUPERNINTENDO

MORTAL KOMBAT III
FIFA '96
PUZZLE BUBBLE
BATMAN FOREVER
SECRET OF MANA 2
DOOM
EARTHWORM JIM 2
PERFECT ELEVEN 2
KILLER INSTINCT (ITA USA)
PRIMAL RAGE
DONKEY KONG COUNTRY II
YOSHI'S ISLAND
INTER. S. STAR SOCCER DELUXE
NBA LIVE 96
NHL HOCKEY 96

SUPER OFFERTE

MICROMACHINES (ITA)	99.000
MEGAMAN X	69.000
VORTEX (ITA)	99.000
FATAL FURY 2 (USA)	89.000
BEST OF THE BEST (ITA)	49.000
CLAYFIGHTER 2 (ITA)	99.000
STARWING (ITA)	59.000
YOUNG MERLIN (EU)	89.000
WORLD CUP USA 94 (ITA)	59.000
PARODIUS (ITA)	69.000
BATTLE TOADS	59.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	119.000
SUPER METROID	99.000
LEGEND	99.000
LEMMINGS 2 (ITA)	119.000

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT III
PRIMAL RAGE
EARTHWORM JIM 2
BATMAN FOREVER
STORY OF THOR
SOLEIL
NBA LIVE '96
NHL HOCKEY '96
NBA JAM T. ED.
STREET RACER
VECTOR MAN
FIFA '96
LIGHT CRUSANDER

MEGA OFFERTE

FIFA SOCCER	59.000
FIFA SOCCER 95	99.000
JOYPAD 6 BUTTON	29.000
CASTELVANIA	69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	59.000
COMBAT CARS	69.000
SYLVESTER	69.000
ROCKET KNIGHT ADV.	59.000
SHAQ FU	69.000
ART OF FIGHTING	79.000
JAMES POND 3	49.000
LOTUS TURBO CH	49.000

MEGA 32X

VIRTUA FIGHTER	
SOULSTAR X	
DOOM (USA)	109.000
MORTAL KOMBAT (USA)	119.000
COSMIC CARNAGE (USA)	99.000
NBA JAM T.E.	
36 GREA HOLES GOLF	
METAL HEAD (ITA USA)	
KOLIBRI	
BATMAN FOREVER	
X-MEN	
FIFA '96	

3DO

WING COMMANDER 3
RETURN FIRE
SPACE HULK
MYST
ROAD RUSH
NEED FOR SPEED
FLASHBACK
THEME PARK
GEX
SLAM & JAM
D'S
STRIKER

3DO OFFERTE

FIFA SOCCER	79.000
WAY OF THE WARRIOR	79.000
SAMURAI SHODOWN	109.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	79.000
QUARANTINE	79.000
JAMMIT BASKET	79.000
OUT OF THIS WORLD	79.000
SHOCK WAVE	79.000
SUPER MODELS GO WILD	39.000

JAGUAR

HIGHLANDER CD	
ULTRA VORTEX	
RAYMAN	
FIGHT FOR LIFE	
SENSIBLE SOCCER	
VAL D'ISERE SKIING	
POWER DRIVE	
BURN OUT	
CHEKED FLAG	89.000
CD PLAYER	DISPONIBILE

SONY PLAYSTATION

TEKKEN
TEKKEN II
GUNDAM
ACE COMBAT
PARODIUS
ESPN EXTREME GAMES
MORTAL KOMBAT 3
SLAM & JAM
STREET FIGHTER THE MOVIE
ALIEN TRILOGY
DESTRUCTION DERBY
RAY MAN
WING ELEVEN
JOYPAD
NECCON
MEMORY CARD
FIFA '96
ACTUA SOCCER
WAR HAWK
DISCWORLD
3D LEMMINGS

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER II
PANZER DRAGON
FIFA '96
ASTAL
VIRTUA COP
STREET FIGHTER THE MOVIE
BLACK FIRE
VIRTUA HANG ON
VIRTUA RACING
CLOCK WORK KNIGHT 2
PARODIUS
VOLANTE PER GIOCHI GUIDA
JOYPAD
GAME ADPTOR
MEMORY CARDX
SEGA RALLY
RAYMAN
FI LIVE

VIENI A TROVARCI. SIAMO A SOLI 2 KM DALL'USCITA AUTOSTRADALE DI
MONTECATINI TERME, DIREZIONE MONSUMMANO T. (DESTRA)

"SIAMO APERTI LA DOMENICA"

(CHIUSO IL MARTEDÌ) ORARIO: 10.00-13.00/15.30-20.00

AMPIO PARCHEGGIO

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONARE

SEGA 24

OFFERTA

SONY PLAY STATIC

OFFERTA

3DO FZ10

RGB-PAL SCHERMO PIENO

- DISPONIBILI TITOLI PER -

SEGA 24
SONY PLAY
3DO FZ10

DISPONIBILE ULTRA 64

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
- PERMUTA DELL'USATO - NOLEGGIO -
VASTA SCELTA DI GIOCHI USATI
PAGAMENTI RATEALI IN SEDE
SOLO SOFTWARE ORIGINALE
ORIGINALE E BELLO

Casa: **HUDSON SOFT**

N°Giocatori: 1

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: 1

Confesso subito di non conoscere la serie animata a cui è ispirato questo titolo. Dai copyright si deduce che si tratta di un prodotto della premiata ditta Hanna e

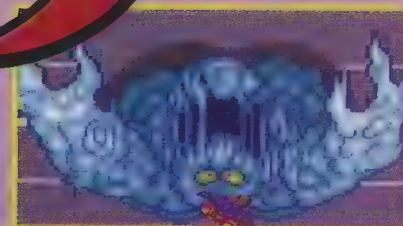
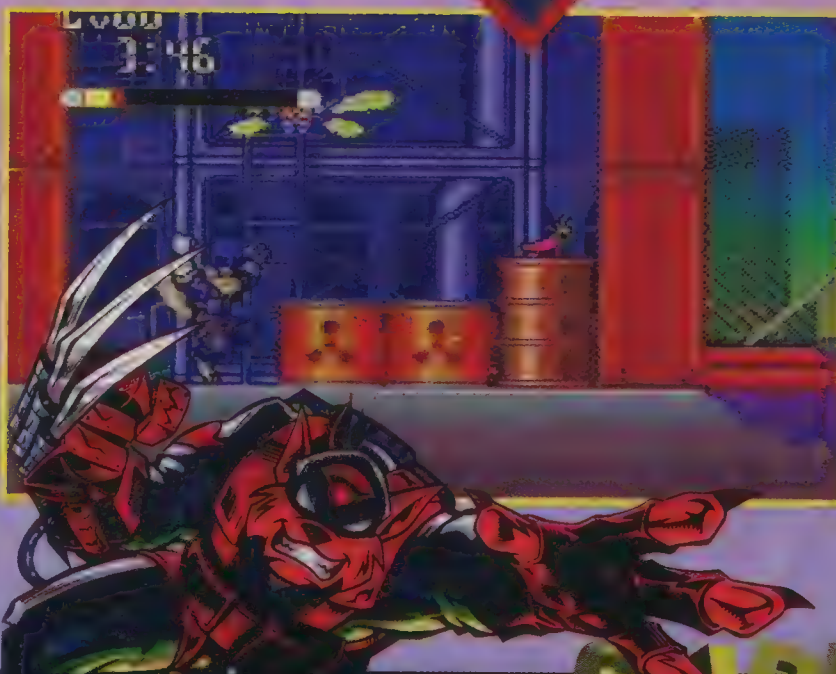
Barbera, i cui diritti sono proprietà della Turner Interactive (divisione per l'electronic entertainment dell'impero di Ted Turner, patron della CNN).

Probabilmente si tratta di uno di quei cartoni che negli Stati Uniti vengono trasmessi la domenica mattina; in ogni modo, quel che ci interessa valutare in questa sede è la qualità del gioco: il resto ha poca importanza. La realizzazione tecnica e la distribuzione della cartuccia sono state affidate alla filiale americana della Hudson Soft. Hanno fatto un buon lavoro? Vediamo.

I protagonisti sono una coppia di super gatti-poliziotto incaricati di mantenere la legge e l'ordine a Megakat City (non sanno più cosa inventare...). All'inizio della partita si può decidere se controllare il primo (T-Bone, leggermente obeso) o il secondo (Razor, un po' anemico). Ai fini della giocabilità le differenze sono trascurabili: uno è più lento e pesante, ma dotato di un attacco speciale, mentre l'altro è più agile e salta più in alto, ma è privo dell'attacco speciale; è diversa anche l'arma: un bazooka nel caso di T-Bone e un Jet Pack nel caso di Razor.

SWAT Kats è praticamente un platform a scorrimento orizzontale con forti contaminazioni shoot'em-up: i super felini balzano da un palazzo all'altro di Megakat City sparando all'impazzata agli emissari dei boss che li attendono alla fine di ogni livello. I nomi di questi boss sono tutti molto originali e in stile con il resto del gioco (si va da Mad Kat a Dark Kat ai Metallikats...), durante lo scontro finale l'impostazione muta dal platform laterale allo sparattutto in soggettiva con fonale Mode 7. Neanche in questo caso, però, il game design brilla per innovazione: lo sfondo si limita a ruotare vorticosamente su se

SWAT KATS



Nello scontro con i boss finali, si può ammirare il vecchio caro Mode 7.

stesso senza alcun legame con i movimenti del giocatore, mentre frotte di nemici si affollano nello schermo muovendosi secondo schemi ripetitivi. I livelli sono soltanto cinque, e i primi quattro possono essere affrontati in qualsiasi ordine. Nel gioco, comunque, non c'è né un'opzione di salvataggio a batteria né un sistema di password: per completarlo bisogna quindi giocarlo tutto in una sola seduta.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer (To)

SWATKATS

Gli americani sono i migliori programmatori del mondo per quanto riguarda i giochi per PC, ma nel campo delle console, tranne alcune eccezioni (per esempio l'anglo-americana Shiny Entertainment), sono accomunati da uno stile tendenzialmente anonimo, molto lontano dai colpi di genio della scuola giapponese. La tipica operazione "made in U.S.A." per i 16 bit consiste nell'acquisto di una licenza commerciale e nella costruzione di un banale platform-sparattutto basato su concept di gioco visti e stravisti. SK, purtroppo, non si discosta da questo modello, e non riesce a offrire nulla di più di qualche salto e qualche esplosione. Non ci sono grosse deficienze tecniche, ma l'intero prodotto è penalizzato da una realizzazione superficiale: basta guardare i frame di animazione degli sprite per rendersi conto che un po' più di impegno da parte dei programmatori non avrebbe guastato. E (dopo quanto visto ultimamente) non si può certo dire che questi sono i limiti dello SNES.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Salta-Spara. Spara-Salta. Salta-Salta. Spara-Spara. Boom-Bang. Bang-Boom. Tutto qui. Non c'è molto per cui valga veramente la pena appassionarsi.

CFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Cinque livelli, oltretutto decisamente corti, non sono propriamente quel che chiamiamo un gioco.

STAVICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nel complesso non c'è niente di secondario. Il gioco è ben fatto, con una buona grafica e una buona musica.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Se la struttura di gioco scivola sul banale, almeno la colonna sonora si distingue per originalità. Gli effetti sono discreti e ben usati.



SOTTO CONTROLLO




Casa: SEGA

N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 3



Esiste una categoria di giochi, per le cariatidi del videogioco come il sottoscritto, della quale fanno parte tutti i coin-op che, per un motivo o per l'altro,

sono rimasti nell'album dei ricordi. Un po' come delle vecchie fotografie impolverate che, nonostante il passare degli anni, restano degne di essere riportate alla luce in qualsiasi momento. Un esempio di tutto ciò potrebbe essere il mai dimenticato *Hang On* (una storica simulazione motociclistica), che grazie al manubrio installato sul cabinato del bar e alla lunghezza e varietà delle piste, garantiva un controllo del mezzo straordinariamente alto, un livello di longevità non indifferente: potrete quindi capire il nostro forte interesse verso questo *Hang On GP '95*, fin da quando si scoprì che la Sega aveva intenzione di realizzare un seguito "evoluto" della vetusta versione originale sfruttando la tecnologia del Saturn, che col passare degli anni non avrebbe dovuto far fatica a migliorare un titolo che era sulla cresta dell'onda circa una decina fa. O almeno così ci eravamo illusi fin quando non abbiamo provato il



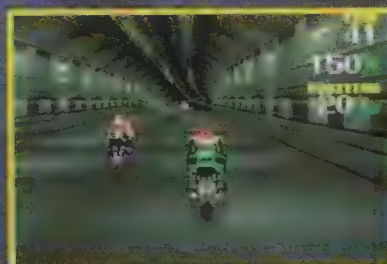
Lo scarso controllo della moto, in pieno accordo con la guida stretchata di Saturno.



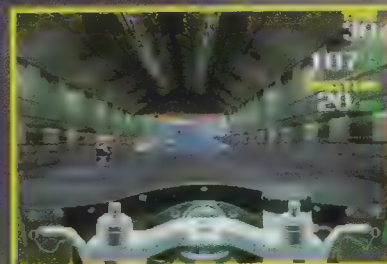
anche in totale assenza di curve, il motore grafico non riesce a garantire velocità appaganti.

HANG ON GP '95

gioco in questione, una vera delusione sotto tutti i punti di vista: tanto per cominciare la grafica poligonale non si può certo considerare a livelli eccelsi, presentando una sequela di imprecatori non poco fastidiosi. I ritardi del texture mapping risultano sproporzionati rispetto alla semplicità degli elementi di fondo nei circuiti, che sono brevissimi e privi di qualsiasi attrattiva agonistica. Ma il peggio lo si raggiunge nella manovrabilità della moto: una vera prova di pazienza, specialmente nell'affrontare le curve dove si va regolarmente a sbattere a causa di una progressività di "piega" del pilota a dir poco inesistente, senza contare l'assoluta improbabilità di alcune collisioni coi bordi delle pivi.



Le gallerie spesso nascondono curve pericolosissime. Prestate attenzione!



La visuale in soggettiva è carina, peccato sia poco guidabile.



PACK-ON GP'95

Prima di lasciare la gara vi saranno messi a disposizione cinque superbolidi tra i quali scegliere il vostro preferito. La moto con tutti i valori in media perfetta è consigliata ai principianti.



Freni: sufficiente.
Motore: sufficiente.
Tenuta: sufficiente.



Freni: scarsi.
Motore: ottimo.
Tenuta: sufficiente.



Freni: scarsi.
Motore: sufficiente.
Tenuta: buona.



Freni: ottimi.
Motore: scarso.
Tenuta: buona.



Freni: buoni.
Motore: ottimo.
Tenuta: sufficiente.



te. Chiudono la parata una serie di box assolutamente inutili e gli effetti sonori, specialmente quelli dei motori (identici per ognuno dei cinque mezzi a disposizione). Per fortuna almeno le musiche si salvano, restando però l'unico elemento intatto a favore del gioco. A questo punto è dunque fuori dubbio che un bel salto di qualità dalle origini ci sia stato, anche se resta ancora da stabilire verso quale direzione.

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)



Gli indicatori di gara sebbene utili, occupano gran parte dello schermo.

HANG ON GP '95

Sicuramente, tutti quelli che almeno una volta nella vita hanno avuto modo di vedere e provare di persona il coin-op di Hang On, si ricorderanno la sensazione di coinvolgimento che il gioco riusciva a esercitare grazie al suo alto livello di immediatezza e giocabilità, fattori di primaria importanza che nella versione per Saturn "riveduta e corretta", dovevano quantomeno essere mantenuti se non migliorati per la buona riuscita del gioco. Sebbene forti delle esperienze precedenti, gli sviluppatori di Hang On GP '95 non hanno saputo trasmettere lo stesso fascino del suo predecessore, trasformando un possibile hit in un gioco di scarso gradimento, poco curato sia sotto l'aspetto grafico sia sotto quello della giocabilità. La scarsità dei circuiti unita alla loro breve durata, e l'engine grafico che non consente di raggiungere velocità soddisfacenti anche per colpa del cattivo controllo della moto in curva, diminuiscono notevolmente l'interesse puramente agonistico che un prodotto di questo tipo dovrebbe riuscire a garantire.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

SATURN

GIOCATILITÀ

Lo scarso controllo della moto non riesce a trasmettere la stessa sensazione di guida della versione coin-op.

SFIDA

I circuiti troppo corti e poco vari, unitamente all'assenza di una vera e propria sfida, che comunque non richiede di più.

IMMERSIONE

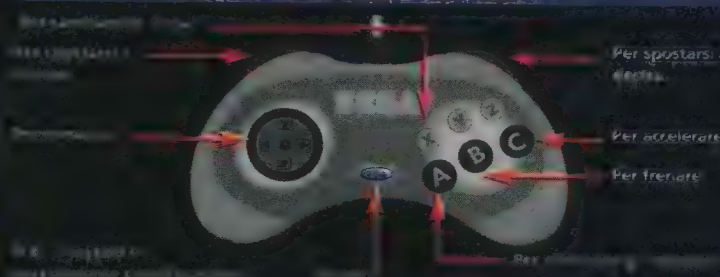
Mancano nell'aggiornamento. Gelli sonoritivi, anche se non sono sufficienti a trasmettere la stessa sensazione di guida della versione coin-op.

SONORO

Gli accompagnamenti musicali sono l'unico elemento che si salva, ma non è sufficiente a trasmettere la stessa sensazione di guida della versione coin-op.



SOTTO CONTROLLO



ZETA

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO
PC • AMIGA • MAC • CD-ROM • CD-I • 3DO • ALTRI FORMATI

NON PERDETE IL NUMERO DI DICEMBRE

MERRY CHRISTMAS

I migliori consigli su che cosa regalarsi o farsi regalare a Natale per arricchire il proprio sistema videoludico.

ACTUA SOCCER

La Gamlin lancia la sfida a FIFA 96. Riuscirà a strapparle lo scettro di migliore simulazione sportiva in 3D?

HEXEN

Tornano le magie e le spaventose creature di Heretic in un titolo che promette di essere qualcosa più di un semplice seguito.

RAYMAN

Continuano le conversioni dei giochi Play Station. Questa volta è il turno del più giocabile e divertente gioco di piattaforme per PC.

INOLTRE...

Le soluzioni di Dungeon Master 2, Mortal Kombat 3, Gabriel Knight e una guida dedicata ai giochi di corse, 10 pagine di notizie, ZETA.Net, la Tecno Mail e la posta di Toniutti.

da quelli dello Studio Vit **ZETA** l'ultima parola sul divertimento interattivo.

• Art & Bit - Catania

BRUNO

ENTERTAINMENT

SONY

PHILIPS

presents

PLAY STATION

CD-i 450

L. 699.000

L. 490.000

IN OMAGGIO
4 GIOCHI

BRUNO
PLAY
STATION
CENTER

BRUNO

ELETTRODOMESTICI - TV COLOR - VIDEO - HI-FI

VIA L. RIZZO, 32 - CATANIA - Tel. (095) 322.669

L.T. AVANT GARDE

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

NINTENDO • GAMEBOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER FAMICOM • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power



V.le Sarca 47 - 20125 MILANO

Tel. 02/66.10.32.23 - 66.10.50.90 Fax 02/66.10.65.13

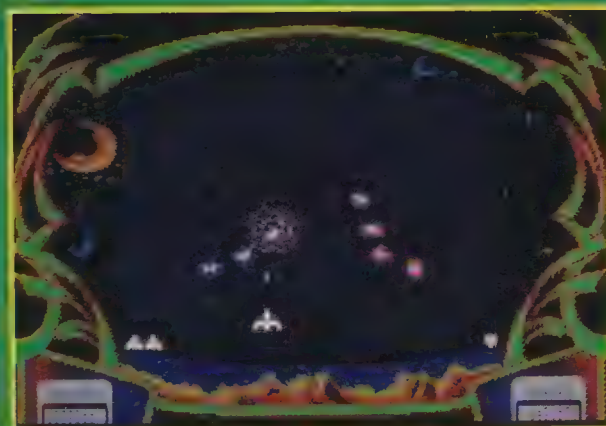
ARCADE

GALAGA & GALAXIAN

90

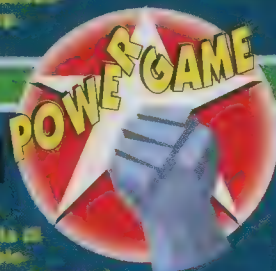
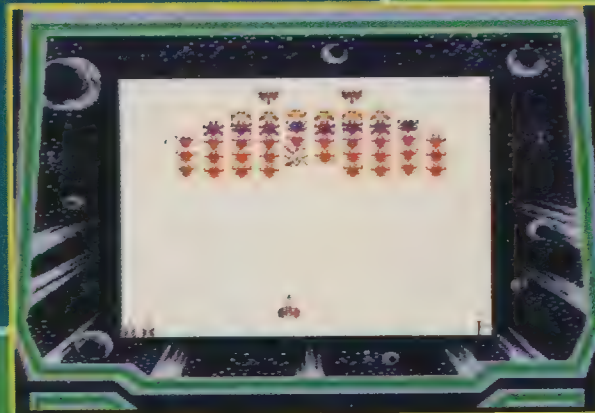
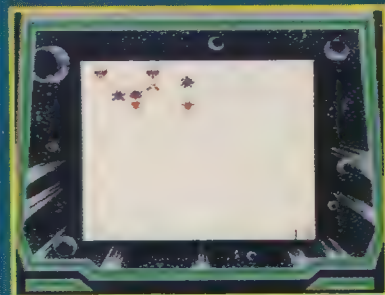
GALAGA

Solo i più giovani tra i lettori di Game Power potranno rimanere impressibili ascoltando la musicchetta che introduce Galaga (e che è riprodotta molto fedelmente dal Game Boy). Chiunque abbia infilato almeno una moneta da cento lire (bei tempi...) nel glorioso gabinetto della Namco proverà un senso di commozione di fronte a questo autentico salto nel tempo. La conversione è veramente perfetta, e le pernacchie rievocate esaltano perfettamente a proprio agio attraverso i cristalli monocromatici del Game Boy. Dopo pochi secondi di gioco riaffiorano alla mente riflessi condizionati che credevamo dimenticati da più di dieci anni (quattordici, per la precisione) e ecco di nuovo gli schemi di attacco con cui i nemici scendono in giochista, ed ecco il Boss Galaga che col raggio traente acchiappa l'astronave (basta lasciarlo fare e poi abbatterlo per ottenere doppia capacità di fuoco); ci sono anche i "Challenging Stages", in cui bisogna abbattere 49 navicelle dopo aver memorizzato i movimenti delle ondate. Se avete un Super Game Boy, poi, la conversione è virtualmente identica al coin-op.



GALAXIAN

Galaxian è il papà di Galaga: la sua uscita risale al 1979 e l'impostazione ricorda ancora da vicino quella di Space Invaders, con le formazioni di alieni già completamente disposte all'inizio di ogni stage. La struttura di gioco è già elementare rispetto a Galaga, ma l'impatto rievocativo è altrettanto forte. Per immediatezza e la grandissima giocabilità entrambi i classici della Namco si rivelano particolarmente adatti a essere giocati su un Game Boy: sul treno o nell'intervallo a scuola si può cercare di battere il proprio record (pardon... il score) personale senza bisogno di concentrarsi particolarmente, ma divertendosi comunque un sacco. Si tratta di titoli che richiedono uno stile di gioco e un'abilità che oggi ormai non sono più richiesti dai prodotti moderni: è l'approccio mnemonico al videogioco, in cui bisogna imparare i pattern di movimento dei nemici e perfezionare di volta in volta l'esecuzione degli schemi. È un modo di giocare che forse può sembrare un po' old-style, ma che è estremamente gradevole anche ai giorni nostri. Ah, la nostalgia...



CENTIPEDE &

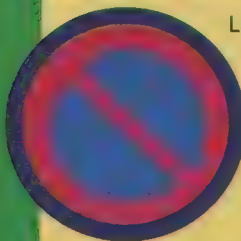
CENTIPEDE



Centipede nasce l'802, quando l'Atari (che allora dominava il mercato domestico con il VCS 2600) fece uscire nelle sale giochi questo delirante schermo ora invaso da un miliardo di che scendeva velocemente verso la navicella controllata dal giocatore (che però - novità rivoluzionaria per quei tempi luccicenti - si poteva spostare non solo orizzontalmente, ma anche un po' in

alto e in basso). Naturalmente si sprecava all'impazzita, cercando nel contempo di tener d'occhio anche rospi, scorpioni e pulci che ogni tanto facevano capolino. Due basti abbondanti non sembravano pesare troppo sulle spalle di questa classica, che mantiene inalterata la sua vortice anche sul Game Boy. L'atmosfera di gioco è basata su una continua escalation di tensioni: a mano a mano che si va avanti tutto diventa più veloce e frenetico, ma ogni volta si riesce a sopravvivere un po' più a lungo. La sfida è principalmente con se stessi, ma può coinvolgere anche un altro giocatore (ma, grazie all'opzione di gioco in link, che può essere in scelta) collaborativo o competitivo.

GAR



La Nintendo ha deciso di rinverdire gli anni gloriosi dei primi coin-op sul display del Game Boy, lanciando una collana di quattro cartucce denominata "Arcade Classic": ogni cartuccia incorpora una coppia di grandi successi da sala dei primi anni '80. Ecco un resoconto dei primi tre volumi della collana. Il quarto (e più gustoso) comprenderà due vere pietre miliari della Williams: Joust e Defender. Ve lo presenteremo non appena sarà disponibile.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer Shop (TO)

4970

79

ASTEROIDS & MISSILE COMMAND



ASTEROIDS

Nel libro degli anni '70, Asteroids ebbe il merito di introdurre, per la prima volta nella storia del videogioco, la grafica vettoriale. Milioni di persone rimasero poi ore e ore di battitura con una macchina con pixel bianchi che ne tracciavano solo i contorni. C'era un bellettino di nerata (il fatto, ogni volta che si metteva in moto la navicella non si riusciva più a fermarla...) e l'obiettivo era quello di sopravvivere alla tempesta di asteroidi, distruggendoli tutti fino all'ultimo frammento. Ovviamente ogni asteroide colpito si divideva in due frammenti più piccoli e più veloci, ostacoli, con l'aumentare del numero di asteroidi la faccenda diventava abbastanza complicata. Nel caso di emergenza, poi, c'era il famoso "Tutto l'iperspazio" che faceva riappare la navicella in un'altra zona a caso della schermata. Poteva andare bene, oppure male... Tutto questo è riprodotto fedelmente in questa conversione, che offre, per di più, anche una rivitalizzata grafica con gli asteroidi pieni.



MILLIPEDE

75

MILLIPEDE

Millipede segue di un anno l'uscita di Centipede, ma non ne replicò appieno il successo. I programmatori mantennero la stessa impostazione e inserirono elementi di novità sotto forma di nuovi nemici con nuovi pattern di movimento. Entrano in scena i bruchi, le coccinelle, le libellule e le zanzare. Per debellare il millepedi, più prolifico che mai, sono state inserite, sparse nell'area di gioco, delle bombole di DDT, che possono essere colpite nel momento opportuno per amplificare gli effetti distruttivi. Sia per Millipede che per Centipede la versione per Super Game Boy non è bella quanto quella di Galaga e Galaxian: non ci sono i colori e lo schermo rimane sostanzialmente monocromatico (c'è solo la possibilità di cambiare la coppia di colori, il che è un po' un peccato). Ai tempi della loro diffusione nelle sale giochi questi due titoli non raccolsero consensi del tutto unanimi: c'erano gli entusiasti e coloro che non li sopportavano. La stessa divisione può verificarsi anche per questa conversione.



MISSILE COMMAND

Missile Command risale al 1981 e trae il suo concept di gioco dalla diffusa paranoia per le guerre nucleari che attanagliava l'intera pianeta in quegli anni: negli Stati Uniti alcune ville, al fianco alle piscine, avevano il loro rifugio nucleare, con tanto di provviste a lunga conservazione. Non ci si stupisce troppo, allora, se l'obiettivo del gioco è quello di proteggere sedici grandi capitali (e si chiama anche l'inclusione "politicamente corretta" di Mosca tra queste...)

dall'invasione di una cascata di missili che pioveranno dal cielo. Per arrestare la minaccia bisogna colpire gli ordigni prima che distruggano tutti i quartieri (rappresentati da sei grattacieli) della città da proteggere: per fare questo si hanno a disposizione solo 30 missili, che quindi bisogna mirare con cura (tramite un puntatore che si sposta a piacimento attraverso il cielo) per cercare di bloccare più di una testata alla volta. Debellata una ondata di missili, la città è dichiarata salva, e si passa a quella successiva: in totale, ovviamente, si fa un po' più veloci e difficili.



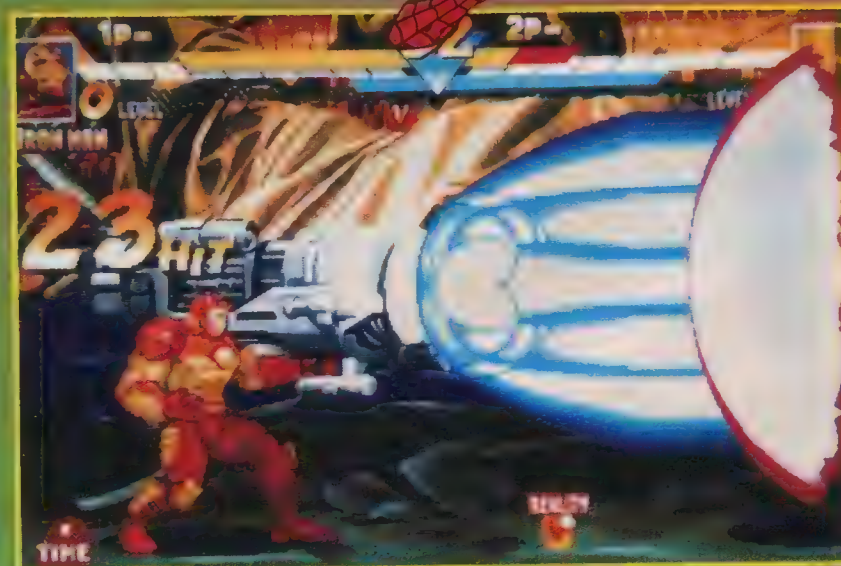
COIN-OP

Sempre in diretta dal Giappone, ecco le impressioni del nostro corrispondente dall'accento francese su due dei più interessanti coin-op recentemente usciti nelle enormi sale giochi di Tokio.

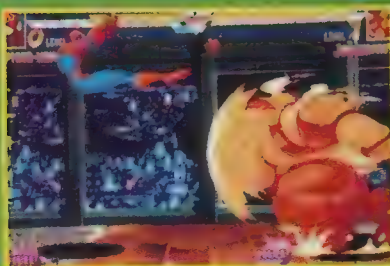
MARVEL SUPER HEROES CAPCOM 1995

Dopo aver realizzato diversi giochi basati su singoli e differenti Super Eroi (Punisher, X-Men, Spiderman...), la Capcom ora ha deciso di inserirli tutti (o quasi) nello stesso gioco! Si possono controllare alcuni X-Men, Hulk, Ironman, Magneto, l'Uomo Ragno e molti altri. La giocabilità ricorda da vicino quella del succitato picchiaduro a incontri basato sui mutanti della Marvel, ed è stato inserito un nuovo sistema denominato "Infinite Gems", simile al sistema "X-Power". A seconda delle particolarità di combattimento del proprio personaggio, il giocatore può raccogliere alcune gemme. Queste gemme sono di sei differenti tipi: Reality, Time, Mind, Power, Space e Soul.

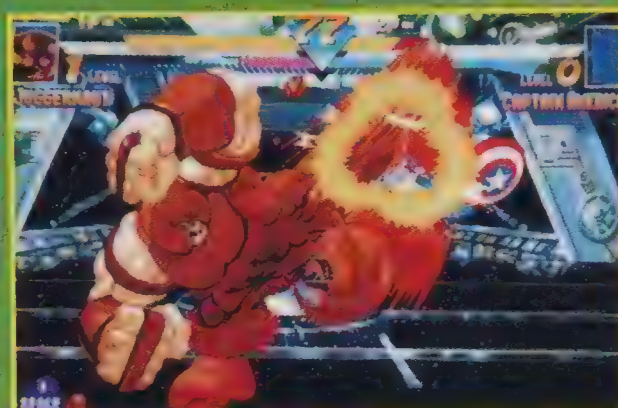
Quando il giocatore ha raccolto abbastanza gemme di un tipo, può sferrare un attacco speciale relativo al tipo raccolto e, ovviamente, si tratta di un attacco a dir poco devastante e spettacolare. Per il resto si tratta di un picchiaduro piuttosto classico, tuttavia questo non gli impedisce di essere molto divertente e appassionante e, grazie anche all'ottima grafica molto dettagliata e colorata, non mancherà di certo di appassionare tutti i fanatici di Super Eroi americani.



La posa di Spider-Man è quantomeno equivoca, cosa starà facendo?



I due personaggi più grossi del gioco si confrontano senza esclusione di colpi.



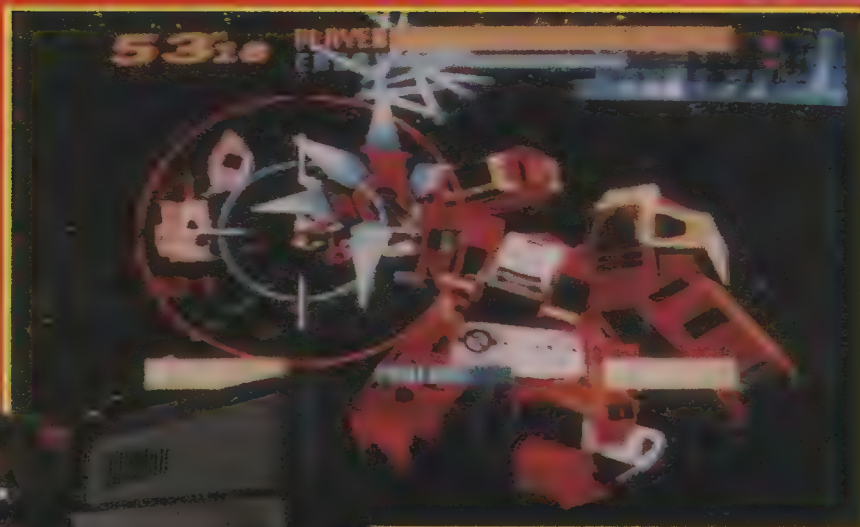
Il povero Captain America è stato preso in pieno da un'enorme pedata del mastodontico Juggernaut.



Hulk sembra non avere molta simpatia per Peter Parker nel suo abito da Uomo Ragno.

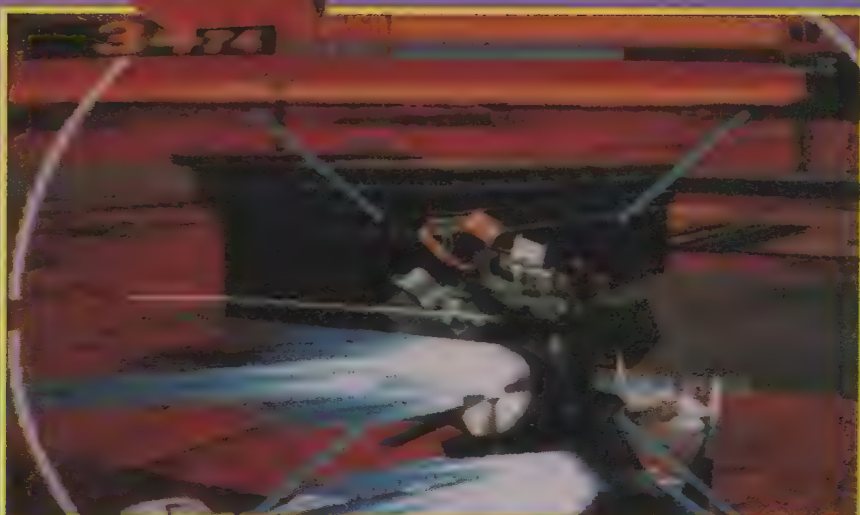
VIRTUAL-ON SEGA 1995

I fan di *Cyber-Sled* ameranno certamente *Virtual-On* (stiamo parlando del coin-op, non del tentativo di conversione per Play Station!). Infatti, è basato sugli stessi principi: un'arena, due robot e solo uno che può sopravvivere! Non è un caso, comunque, che la Sega abbia deciso di realizzare un titolo simile. Nelle sale giochi giapponesi continua la guerra tra Namco e Sega (che per il momento vede in leggero vantaggio la casa del Saturn), e *Virtual-On* andrà a confrontarsi direttamente con *Cyber-Command*, l'ultimo prodotto di questo genere della casa di *Ridge Racer*. Tuttavia non si tratta di un gioco semplicemente scopiazzato, *Virtual-On* presenta una giocabilità diversa, anche se, ovviamente, il succo è lo stesso. Inoltre, anche i robot e lo stile grafico sono completamente differenti. In *Cyber-Command* i veicoli hanno una forma compatta, mentre in *Virtual-On* i robot assomigliano molto di più ai classici mech antropomorfi. Anche le animazioni sono molto curate e il risultato è davvero spettacolare. Sembra anche più veloce rispetto al titolo Namco, grazie a dei movimenti di camera molto attivi e precisi, come ad esempio nel caso delle esplosioni, che vengono immediatamente inquadrati da differenti punti di vista. Ogni robot porta con sé un CD-ROM sulla schiena che contiene tutte le caratteristiche. Le armi a disposizione sono diverse (missili, laser, fucili...) ed è essenziale utilizzare gli elementi del fondale per avere la meglio sull'avversario, studiando strategie di attacco e di difesa. La ciliegina sulla torta è la paternità del design dei vari robot,



che appartiene a uno dei più famosi designer giapponesi, già autore dei robot dell'ultimo OAV della saga di Gundam. In definitiva, si tratta di un prodotto ottimamente realizzato sia sotto il punto di vista grafico sia per quanto concerne la giocabilità e, considerato anche che è stato sviluppato dal team AM3, siamo sicuri che si rivelerà un grosso successo.

• **Nicolasan**



I mech sono bellissimi, ricchi di dettagli e formati da una miriade di poligoni. Sarà dura convertire un gioco del genere.

Sfidarsi in link a *Virtual-On* è un'esperienza veramente memorabile, soprattutto per chi ama i robottoni e le sfide uno contro uno.

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a
Game Power- Annunci
via Aosta 2 - 20155 MILANO
o inviati via fax a GP Annunci
02-33104726

VENDO

VENDO per SNES i seguenti giochi: Super Street Fighter 2, Captain Commando, Lion King, Mortal Kombat 2, Street Racer, Power Rangers, International Superstar Soccer.

Stefano - tel. 0383/84458 - 895665

VENDO Sega MD + 2 joystick + 6 tasti + cavi di collegamento + 10 giochi (tra cui Altered Beast, Shadow Dancer, Forgotten World, Golden Axe, Merc e Sensible Soccer) a L. 500.000. Trattabili tutto in blocco. Vendo inoltre Sega Master System + 5 giochi a L. 150.000. Trattabilissimi. Roberto - tel. 0422/958756 ore pasti

VENDO cassette Game Gear: The Lucky Dime Caper Donald Duck L. 45.000, The Incredible Hulk L. 30.000, Woo By Pop (senza astuccio) L. 40.000, Desert Speed Trap (senza astuccio) L. 35.000.

Tiziano - tel. 099/805783

VENDO MD + 32X europeo + 2 joystick + 6 giochi 32X (Doom, Virtua Racing Deluxe, Star Wars, Metal Head, Stellar Assault, Mortal Kombat II) a L. 600.000. Annuncio valido solo per Roma e dintorni.

Roberto - tel. 9996315 dalle 20 alle 21

VENDO le seguenti cartucce per SNIntendo versione italiana: Aladdin a L. 80.000, Super Metroid a L. 65.000, Secret of Mana L. 85.000, Turtles IV a L. 75.000, Dragon L. 85.000, International Superstars Soccer L. 85.000, Road Runner a L. 90.000. I prezzi sono trattabili.

Gianluca - tel. 0976/2777 dalle ore 15 alle 17.15

VENDO a L. 25.000 i seguenti giochi per SNes: Super Bomberman (pal), NHL '94 (usa), Starwing (pal) e Flashback (pal). Cerco inoltre per Snes Nigel Mansell's World Championship a L. 30.000. Annuncio sempre valido.

Maurizio - tel. 02/9316363

VENDO MD 2 + 9 giochi (tra cui Super Street Fighter II, NBA Jam, Sensible Soccer) + 3 joystick + modifica (usa-euro-jap) a L. 249.000! Inoltre vendo

GB + Lightboy + Zelda a L. 69.000.

Stefano - tel. 02/9692001 ore pasti

VENDO MD + MCD + 2 pad (1 A 6T) + CD a L. 320.000; vendo per SNes: Magical Quest, Starwing, S.R. Type, SF2, S. Ghouls'n' Ghosts a L. 30.000 cad.; Return of the Jedi a L. 50.000, Secret of Mana, Illusion of Gaia L. 70.000 cad.; vendo giochi anche per GB. Marco - tel. 0439/58556 dalle 17

VENDO SNES europeo più cavi collegamento TV, cavo scart, adattatore universale, un joystick, un joystick Score Master e le seguenti cartucce: S. Mario World, Street Fighter II Turbo, Super Street Fighter II, Final Fight 2, Firepower 2000, European Football Champ., Gods, Cybernator, Starwing, il tutto a L. 950.000 trattabili, oppure scambio il tutto con un Neo Geo CD + gioco o Playstation + gioco. Annuncio sempre valido. Marcello - tel. 095/902423 dalle 14 alle 16

VENDO SNES (pal) + 1 joystick + i seguenti giochi: Super Street Fighter II, Super Adventure Island, Bubsy, Dragon Ballz, Topolinomania, Spiderman Vs X-Men, Starwing, Road Runner e altri. Inoltre vendo GB + Tetris a L. 110.000. SNes e giochi tutti in ottima condizione L. 1.300.000.

Leo - tel. 0983/514210 dalle 15 alle 18.30

VENDO le seguenti cartucce per Nintendo (versione europea): Kirby's Adventure, Megamen 3, Super Mario Bros 3 a L. 60.000 cad.; Super Mario Bros 1, Super Mario Bros 2, Star wars, Tom & Jerry a L. 50.000 cad. Vendo 2 joystick a L. 10.000 cad., un trasformatore (compatibile con Nes e SNes) a L. 15.000.

Matteo - tel. 055/663455 dalle ore 15 alle 17.30

VENDO oltre 70 giochi per SNES + S. Wild Card a L. 800.000 trattabili.

Luca - tel. 0836/572287

VENDO solo in blocco Game Gear con Columns, Alien, NBA Jam, Micro Machines, Taz 2 a L. 300.000 trattabili. Alessandro - tel. 0584/983497 dalle 15 alle 16

VENDO/scambio 11 titoli x MD tra cui

SoR2, Street Fighter 2, NBA Jam e altri 8 tutti come nuovi e completi di tutto. I prezzi di vendita sono megastracciati. Cerco Contra, Micro Machines 2, Flashback, X Men e altri.

Giuseppe - tel. 0874/30227

VENDO Snintendo + 2 joystick + presa TV monitor + i seguenti giochi: Killer Instinct, Mortal Kombat II, Donkey Kong Country, Batman e Robin, International Super Star Soccer a sole L. 550.000. Poco trattabili.

Vito - tel. 081/5444525 ore pasti

VENDO Nes versione control deck + gioco a L. 100.000 e GB + gioco a L. 100.000 oppure scambio il tutto con SNES e MD. Gli accessori sono in perfetto stato, usati raramente. Max serietà.

Fabio - tel/fax 0131/218511 alle 19

VENDO MD 2, versione europea, un anno di vita + 2 joystick + adattatore SG300 + adattatore mega key + 6 giochi (Fifa Soccer, Sunetrides, Mortal Kombat 2, NBA Jam T.E., Aladdin e Pro Striker 2 Soccer). Il tutto completo di imballaggi e manuali originali, tenuto molto bene, solo in blocco a L. 500.000 non trattabili.

Roberto - tel. 0125/611662 dalle 13 alle 20

VENDO le seguenti 8 cartucce per SNES versione pal, ognuna a L. 80.000 oppure in blocco a L. 400.000: Donkey Kong Country, Earth Worm Jim, Alien 3, Cool Spot, Turtles 4 in Time, Tiny Toon, Joe & Mac, Mickey Mouse The Magical Quest. Solo provincia di Treviso o vicinanze.

Samuele - tel. 0422/880416 dalle 19 alle 22

VENDO Mega 32X europeo, nuovissimo e perfettamente funzionante + gioco Doom, aggiungo inoltre cartuccia Mortal Kombat II per MD ed 1 joystick, il tutto a L. 250.000.

Fabrizio - tel. 02/5390156

VENDO Atari XE System con 8 cartucce + registratore + pistola + 2 joystick + 2 programmi: Atari = console + tastiera, il tutto a sole L. 70.000 trattabili. Vendo anche C64 + registratore + 2 joystick + cassette a L. 90.000. Vendo espansione per A500 e 500 Plus.

Francesco - tel. 081/7371820

VENDO per SNES (euro) le cartucce Brutal e Goof Troop al modico prezzo di L. 30.000 cad., tutto 2 mesi di vita, imballaggi originali, perfette condizioni. Inoltre vendo (causa errato acquisto) joystick per SNES con luci funzionamento tasti, manopola (tipo joystick) avvitabile, il tutto con imballaggi originali e istruzioni in italiano a L. 25.000!

Cristian - tel. 010/824492

VENDO a L. 250.000 i seguenti giochi per MD: Art Alive, Bart Simpson Nightmare, Toki, Jurassic Park, Batman Returns. Oppure a L. 50.000 cad.

Francesco - tel. 010/413772 ore pasti

VENDO I numeri arretrati delle riviste Game Power, Super Console, Consolemania a metà del prezzo di copertina. Max serietà!!!. Annuncio sempre valido.

Matteo - tel. 0543/67726 dalle 12 alle 16 e dalle 18 alle 20

CERCO

CERCO il gioco Mazinga Z per Super Famicom, possibilmente in buone condizioni. Sono disposto anche a scambiarlo con Earthworm Jim, Zombies Ate my Neighbors (usa) o Mechwarrior.

Nicola - tel. 0575/363156

CERCO giochi usati per Playstation Sony.

Piorgiorgio - tel. 02/3570560 dalle 12 alle 13 e dalle 21.30 alle 22

CONTATTI

Sbrigatevi!! Correte!! Non c'è un attimo da perdere, il club Planet Game è quasi al completo! Solo qualche posto da recensore è ancora da assegnare!!! Sì, avete capito bene da recensore! Cosa aspettate? Se avete almeno 15 anni dovete affrettarvi!!

Stefano Doc Fox Sbrizzi - via Silenzi, 1
63017 Porto San Giorgio (AP)



edimedia



3DO + FIFA SOCCER	L. 599.000	SATURN PAL + GIOCO	L. 990.000
GAME BOY COLORATO	L. 90.000	PLAYSTATION USA	L. 740.000
PLAYSTATION PAL	L. 699.000	SUPERNINTENDO + GIOCO	L. 229.000
GAME BOY + TETRIS	L. 124.000	MEGA DRIVE	L. 199.000

GIOCHI PSX

MORTAL KOMBAT 3	L. 129.000	DISCWORLD	L. 110.000
DEMOLITION DERBY	L. 129.000	KRAZY IVAN	L. 110.000
RIDGE RACER	L. 129.000	RAPID RELOAD	L. 99.000
TOSHINDEN	L. 120.000	WAR HAWK	L. 109.000
WIPE OUT	L. 119.000	LOADED	L. 129.000
AIR COMBAT	L. 119.000	RAYMAN	L. 125.000
TEKKEN	L. 139.000	KILEAK THE BLOOD	L. 110.000

SUPERNINTENDO

KILLER INSTINCT	L. 145.000	MORTAL KOMBAT 3	L. 135.000
CHRONO TRIGGER	L. 155.000	TOTAL FOOTBALL	L. 129.000
INT. SUPER SOCC. DE LUXE	L. 145.000	FOREMAN FOR REAL	L. 124.000
YOSHI ISLAND	L. 135.000	DOOM	L. 149.000

MEGA DRIVE

FIFA '96	L. 125.000	BATMAN FOREVER	L. 110.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 114.000	TOTAL FOOTBALL	L. 109.000

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PC - CD ROM

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 011/98.13.027

FAX 011/98.13.105

SERVIZIO RIVENDITORI

TEL. 0541/22.0.45

FAX 0541/23.0.76

INTERNET -E-mail:edimedia @ iper.net - //http: www.iper.net/ edimedia . it

PUNTI VENDITA IN FRANCHISING

PUNTO MAX	- Via Sabotino, 8/A	- BOLOGNA	- tel. 051/614.96.20
GAME START	- Via G. Di Vittorio, 8	- BOLOGNA	- tel. 051/46.23.20
GAME START	- Via Bertola, 6	- RIMINI	- tel. 0541/22.0.45
PACMAN	- Via Paciaudi, 2/E	- PARMA	- tel. 0521/20.01.47
GAME START	- Via Giulia, 7	- TRIESTE	
JACKPOT	- Via Nazzario Sauro 11/B	- JESI (AN)	- tel. 0731/21.29.55



mastergames



VIA GIORDANO BRUNO, 33 - 30174 MESTRE (VENEZIA) • VENDITA PER CORRISPONDENZA
PER ORDINI E INFORMAZIONI TELEFONA SUBITO 041/972060 (R.A.) FAX 041/989971



Sony PlayStation

L. 749.000



TITOLI DISPONIBILI

- FIFA SOCCER '96
 - PRIMAL RAGE
 - WING COMMANDER III
 - SHOCK WAVE ASSAULT
 - MADDEN FOOTBALL '96
 - ROAD RASH
 - VIEW POINT
 - HI OCTANE
- ...ED ALTRI TITOLI CHE RICEVERETE A CASA INVIANDO IL COUPON

SOLO PER IL MESE DI DICEMBRE SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA GRATUITA...

OFFERTE DI NATALE A PREZZI VERAMENTE SPECIALI



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM + JOY PAD + 1 GIOCO



MEGA DRIVE + 1 JOY PAD + 1 GIOCO



GAME BOY + TETRIS

**... E ALLE PRIME 50 TELEFONATE
UNA VIDEOCASSETTA IN OMAGGIO...
TELEFONATE PER CREDERE!!!**

Sega Saturn Europa + Virtua Fighter L. 1.149.000



- FIFA SOCCER '96
 - VIRTUAL COP
 - SUPER LEAGUE BASEBALL
 - SIM CITY 2000
 - SEGA RALLY
 - VIRTUAL FIGHTER II
 - THEME PARK
 - III OCTANE
- ...ED ALTRI TITOLI CHE RICEVERETE A CASA INVIANDO IL COUPON

Per ricevere il nostro catalogo compilate e spedite in busta chiusa a: **Mastergames - Via Giordano Bruno, 33 - 30174 Mestre (Ve)**

Nome e cognome.....

Indirizzo..... n.....

Città..... Prov.....

CAP.....

Tel..... Età.....

Console/Computer posseduto.....

HALIFAX

si fa in

4

PGA
TOUR
96



EA
SPORTS

NHL
96



EA
SPORTS

GAME BOY

SEGA
GAME GEAR

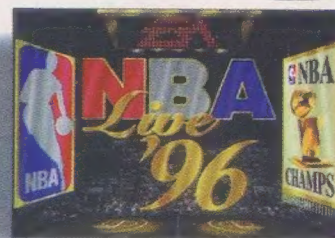
FIFA
96



EA
SPORTS

HALIFAX
in prima fila
anche nel 1996
con gli spettacolari
videogiochi sportivi
per Game Boy
e Game Gear

NBA
LIVE
96



EA
SPORTS

Nei migliori negozi di videogames

T•HQ
I.N.C.

DIVERTIMENTO GARANTITO

HALIFAX

BASTA CON LA GUERRA IN TV

LONE SOLDIER



ALTRO CHE PAROLE, I FATTI!



Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari.



Distributore Esclusivo: C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavarina (VA) - Tel. 0331/219800 Fax 0331/219.555

MediaSgrafico